

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**JUEGOS EN EL DESARROLLO MOTOR
FINO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO
PSICOPEDAGÓGICO " COPITOS DE MIEL" CALDERÓN, DMQ, PERÍODO 2011-2012**

Informe del Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias
de la Educación Mención: Educación Básica

Autora: MÉNDEZ MAFLA, Mónica Patricia

C.C: 172047363-4

Tutor: Yépez Yerovi, Ernesto Cornelio MSc.

Quito, 27 de julio de 2013

DEDICATORIA

Al culminar una etapa más de mi vida estudiantil quiero consagrar todo el esfuerzo y dedicación de este proyecto a Dios y a las personas que estuvieron conmigo y a las cuales amo.

A Dios que gracias a su infinita grandeza me ha dado la vitalidad y fortaleza para llevar a cabo mis metas y cumplirlas.

A mi hija Emily, que me acompañó durante mis estudios cuando aún estaba dentro de mí y que ahora que ya está grandecita se ha convertido en mi razón de vivir y superarme cada día más.

A mis padres Alva y Jorge que con cariño, amor y fortaleza supieron darme todo su apoyo, que me acompañaron en los momentos más difíciles, enseñándome a ser fuerte para afrontar las adversidades de la vida, los quiero.

A esa persona que llegó un día a mi vida y lo amo, con la que he compartido mis alegrías y tristezas, de la que he recibido apoyo incondicional, que me ha aceptado con mis defectos y virtudes. A ti *Sandro* que me has dando el regalo más grande del mundo.

Mónica

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Central del Ecuador honrosa institución que un día me abrió sus puertas para prepararme en mi carrera y conseguir la superación académica.

A los catedráticos de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera Educación Básica, Modalidad semipresencial quienes a través de sus conocimientos han sabido guiarme siempre por el camino del éxito, demostrando constantemente su ética y profesionalismo. Con especial gratitud a los maestros de cada módulo y asesores del proyecto quienes a pesar de las dificultades que se han presentado han sabido darme su apoyo y conocimientos en todo momento; permitiéndome así incrementar y fortalecer significativamente mis conocimientos y habilidades investigativas.

.

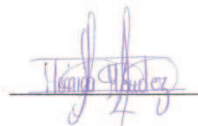
Mónica

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, Mónica Patricia Méndez Mafla, en calidad de autora del trabajo de investigación realizada sobre **“JUEGOS EN EL DESARROLLO MOTOR FINO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO "COPITOS DE MIEL" CALDERÓN, DMQ, PERÍODO 2011-2012”**, por la presente autorizo a la UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contienen esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autora me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8; 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

D.M. Quito, a 29 de octubre de 2012



AUTORA

Mónica Patricia Méndez Mafla

C.C: 172047363-4

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO

En mi calidad de Tutor del trabajo de grado, nombrado por Mónica Patricia Méndez Mafla

CERTIFICO:

Que el trabajo de investigación **“JUEGOS EN EL DESARROLLO MOTOR FINO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO "COPITOS DE MIEL" CALDERÓN, DMQ, PERÍODO 2011-2012”**, presentado por Mónica Patricia Méndez Mafla, estudiante de la carrera de Educación Básica, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Quito a los 12 días del mes de septiembre de 2012.



TUTOR

MSc. Ernesto Cornelio Yépez Yerovi

C.C: 171055464-1

CERTIFICADO DE LA INSTITUCIÓN

ASOCIACIÓN DE MUJERES TRABAJEMOS POR NUESTROS NIÑOS

Acuerdo Ministerial No. 161



Quito 26 de septiembre del 2013

CERTIFICADO

Yo Maura Livizaca portadora del documento de identidad 170654307-9 directora encargada del CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO "COPITOS DE MIEL" certifico que la Licenciada Mónica Patricia Méndez Mafla , aplicó los instrumentos de investigación correspondientes a su tema de investigación: **JUEGOS EN EL DESARROLLO MOTOR FINO DE NIÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO "COPITOS DE MIEL" , CALDERÓN, DMQ, PERÍODO 2011-2012.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso de este certificado como lo creyere conveniente.



Atentamente

Sra. Maura Livizaca L.

CC: 170654307-9

Telef. 3471490

BARRIO SAN JUAN.

Calle Pío XII, intersección Calle B.

(Referencia) A una cuadra del Subcentro de Salud de San Juan.

Telf: 097909-929

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRELIMINARES	Pág.
Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Autorización de la Autoría Intelectual.....	iv
Aprobación del Tutor.....	v
Carta de constancia institucional.....	vi
Índice de Contenidos.....	vii
Índice de Anexos.....	ix
Índice de Tablas.....	x
Índice de Gráficos.....	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.....	3
Formulación del problema.....	5
Preguntas directrices.....	5
Objetivos.....	6
Objetivo general.....	6
Objetivo específicos.....	6
Justificación.....	6
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes del problema.....	8
Fundamentación teórica.....	8
Definición de términos básicos.....	39
Fundamentación legal.....	41
Caracterización de las variables.....	43
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA	
Diseño de la investigación.....	44
Población y muestra.....	44
Operacionalización de variable independiente.....	45
Operacionalización de variable dependiente.....	45
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
Validación y confiabilidad de los datos.....	47
Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.....	47
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	
Cuadros y gráficos estadísticos.....	48
CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	74
CAPÍTULO VII	

PROPUESTA	76
Portada.....	77
Ficha Técnica.....	78
Antecedentes.....	79
Justificación.....	79
Fundamentación teórica.....	80
Objetivos.....	79
General.....	80
Específicos.....	80
Ubicación sectorial.....	81
Croquis.....	81
Factibilidad.....	81
Impacto.....	82
Recomendaciones Metodológicas.....	83
Fundamentación científica.....	86
Aplicación de la Propuesta.....	95
Evaluación.....	100
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	

ÍNDICE DE ANEXOS

Instrumento de recolección de datos niños.....	103
Instrumento de recolección de datos docentes.....	105
Fotografías de los estudiantes.....	107

ÍNDICE DE TABLAS

1. Caracterización de las Variables.....	43
2. Población.....	44
3.Operacionalización de variable independiente.....	45
4.Operacionalización de variable dependiente.....	46
5. Cuadro Observación niños(as) pregunta 1.....	48
6. Cuadro Observación niños(as) pregunta 2.....	49
4. Cuadro Observación niños(as) pregunta 3.....	50
8. Cuadro Observación niños(as) pregunta 4.....	51
9. Cuadro Observación niños(as) pregunta 5.....	52
10. Cuadro Observación niños(as) pregunta 6.....	53
11. Cuadro Observación niños(as) pregunta 7.....	54
12. Cuadro Observación niños(as) pregunta 8.....	55
13. Cuadro Observación niños(as) pregunta 9.....	56
14. Cuadro Observación niños(as) pregunta 10.....	57
15. Cuadro Observación niños(as) pregunta 11.....	58
16. Cuadro Observación niños(as) pregunta 12.....	59
17. Cuadro Observación niños(as) pregunta 13.....	60
18. Cuadro Observación niños(as) pregunta 14.....	61
19. Cuadro Observación niños(as) pregunta 15.....	62
20. Cuadro Observación niños(as) pregunta 16.....	63
1. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 1.....	64
2. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 2.....	65
3. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta3.....	66
4. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 4.....	67
5. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 5.....	68
6. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 6.....	69
7. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 7.....	70
8. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 8.....	71
9. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 9.....	72
10. Cuadro Encuesta a las maestras pregunta 10.....	73

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Marco Teórico

Gráfico N.1 Primera Infancia.....	27
Gráfico N.2 Primera Infancia.....	27
Gráfico N.3 El gateo.....	28
Gráfico N.4 El niño preescolar.....	29
Gráfico N.5 El niño escolar.....	30
Gráfico N.6 Movimientos del antebrazo.....	32

Niños

Gráfico porcentaje N.1.....	48
Gráfico porcentaje N.2.....	49
Gráfico porcentaje N 3.....	50
Gráfico porcentaje N 4.....	51
Gráfico porcentaje N 5.....	52
Gráfico porcentaje N 6.....	53
Gráfico porcentaje N.7.....	54
Gráfico porcentaje N 8.....	55
Gráfico porcentaje N 9.....	56
Gráfico porcentaje N 10.....	57
Gráfico porcentaje N 11.....	58
Gráfico porcentaje N 12.....	59
Gráfico porcentaje N 13.....	60
Gráfico porcentaje N 14.....	61
Gráfico porcentaje N 15.....	62
Gráfico porcentaje N16.....	63

Docentes

Gráfico porcentaje N1.....	64
Gráfico porcentaje N.2.....	65
Gráfico porcentaje N 3.....	66
Gráfico porcentaje N 4.....	67
Gráfico porcentaje N 5.....	68
Gráfico porcentaje N 6.....	69
Gráfico porcentaje N 7.....	70
Gráfico porcentaje N 8.....	71
Gráfico porcentaje N 9.....	72
Gráfico porcentaje N 10.....	73

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

JUEGOS EN EL DESARROLLO MOTOR FINO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO
"COPITOS DE MIEL" CALDERÓN, DMQ, PERÍODO 2011-2012

Autora: MÉNDEZ MAFLA, Mónica Patricia
CC.172047363-4

Tutor: Yépez Yerovi Ernesto Cornelio MSc.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación hizo un análisis de la escasa utilización de los Juegos empleados por las maestras del Centro Educativo Psicopedagógico "Copitos de Miel" y su efecto en el desarrollo motor fino de niños/as del Segundo Año de Educación General Básica, considerando que los Juegos que se utilizaron en el Centro Educativo no demostraron una verdadera validez en su aplicación. Se pudo identificar que el sistema educativo y las instituciones escolares trabajan en función de programaciones que contemplan contenidos más que habilidades y destrezas. La premura de su cumplimiento impide al docente detenerse a detectar dificultades en el desarrollo de los estudiantes y solventarlas. Después de detectar el problema a través de la investigación exploratoria se procedió a construir el Marco Teórico para fundamentar las variables de la investigación en base a la información recopilada de libros, folletos revistas e internet. Una vez establecida la Metodología de Investigación se elaboró los instrumentos adecuados para procesar los datos que se obtuvieron y así se hizo el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables de la investigación, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procedió a plantear la propuesta de Juegos Didácticos al problema de la escasa utilización de los mismos en el desarrollo motor fino de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: JUEGOS, DESARROLLO MOTOR FINO, JUEGOS DIDÁCTICOS, DESTREZAS MOTRICES, EJERCICIOS MANUALES, COORDINACIÓN VISO MOTORA.

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

GAMES FINE MOTOR DEVELOPMENT CHILDREN EDUCATION SECOND YEAR BASIC
EDUCATION CENTER GENERAL PSYCHO "HONEY SWABS" CALDERON, DMQ,
PERIOD 2011-2012"

Author: MÉNDEZ MAFLA, Mónica Patricia
CC.172047363-4

Tutor: Yépez Yerovi Ernesto Cornelio MSc.

ABSTRACT

The present research, does an analysis of the limited use of the games played by the teachers of the School Teaching "Copitos de Miel" and its effect on motor development of children in the Second Year of Basic Education, considering that the Games that were used in the Education Center, did not demonstrate a real effectiveness during their implementation. We could identify the educational system and educational institutions work according to schedules that provide content rather than skills. The urgency of compliance prevents the teacher to stop to detect developmental difficulties of the student and solve them. After detecting the problem, through exploratory research Methodology was established, appropriate tolls were elaborated to process the obtained data, and thus became the data, being thus able to establish the conclusions and recommendations. Depending on what the investigation revealed, we proceeded to raise the proposed Educational Games to the problem of the limited use of these in the development of fine Motor of students.

KEYWORDS: GAMES, MOTOR FINE DEVELOPMENT, EDUCATIONAL GAMES, DRIVING SKILLS, EXERCISES MANUAL, MOTOR COORDINATION VISO.

*Yo, **Diego Rendón Coronel**, certifico que esta es una fiel traducción del documento original. Para cualquier referencia, mi nombre está incluido en la lista oficial de traductores de la Embajada de los Estados Unidos de América, en Quito.
CI: 0908847627*


Diego Rendón Coronel

INTRODUCCIÓN

El trabajo que se expone a continuación es un proyecto de innovación educativa que está orientado a evidenciar la relación entre la Utilización de Juegos y el Desarrollo motor fino de niños y niñas del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” de la Ciudad de Quito, Parroquia Calderón, Barrio San Juan. El mismo que pretendió transmitir una propuesta que ha de ser útil para docentes, estudiantes, y para la comunidad.

La educación es un proceso continuo de mejoría a la condición humana a partir del potencial individual y la interacción con el medio, es tarea del educador ser un mediador comprometido con esta misión. La educación como un proceso continuo debe buscar el desarrollo integral del ser humano de una manera equilibrada y armónica. Siendo la enseñanza parvularia la encargada de favorecer de manera holística e integrada la formación de los niños y niñas de 0 a 6 años de edad y atender sus necesidades; ya que durante la educación preescolar se asientan las bases esenciales para el posterior desarrollo de los niños.

El maestro debe buscar transformaciones tanto en el plano cognitivo como instrumental de la conducta de los niños; de modo que debe plantearse estrategias que le permitan obtener resultados en la producción o reproducción de un objeto en forma de conocimientos o actuación. Siendo una de las estrategias posibles el juego aplicado al desarrollo motor en niños y niñas.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades que éstos presentan para la exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

No hay que olvidar que el juego motriz potencia las habilidades motrices de los estudiantes y la interacción con los demás.

El trabajo de investigación consta de:

Capítulo I: El problema se contextualiza a nivel macro, meso y micro donde también se expone el análisis crítico, la prognosis, se plantea el problema, las interrogantes la justificación y los objetivos.

Capítulo II: El Marco Teórico se señala los antecedentes, fundamentos, constelación de ideas y el señalamiento de variables.

Capítulo III: La Metodología señala enfoque, modalidades y tipos de la investigación; la población y muestra finalmente la Operacionalización de las variables.

Capítulo IV: El análisis e interpretación de los resultados donde se desarrolla el estudio interpretativo de la información recolectada en el trabajo de investigación.

Capítulo V: Las conclusiones y recomendaciones que responden a los objetivos específicos de la investigación y giran en torno a la variable dependiente e independiente.

Capítulo VI: La propuesta donde se da una solución al problema planteado en la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Tras los cambios que se han dado en el sistema educativo ecuatoriano, se evidencia la importancia de responder a las diferentes necesidades individuales que permitan desde el nivel pre-primario prevenir futuros fracasos escolares. Es por eso que el Ministerio de Educación a través de su programa de desarrollo Nacional de Educación para la Democracia y el Buen Vivir permite el desarrollo de las potencialidades humanas y, como tal, garantizando la igualdad de oportunidades para todas las personas. La investigación responde a uno de los objetivos de dicho programa siendo este el “Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía “a través del incentivo a sus sentimientos, imaginación, pensamientos emociones y conocimientos; para así alcanzar los logros educativos; mediante la preparación de los futuros ciudadanos y ciudadanas para una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, y respetuosa de la naturaleza.

Las instituciones educativas trabajan en base a programaciones uniformes que difícilmente han logrado responder a las características únicas e irrepetibles del ser humano y su ritmo de aprendizaje. De igual manera las planificaciones macro, meso, micro curriculares presentan contenidos a ser cubiertos y no las habilidades a ser desarrolladas. A través de esta investigación se buscó responder a la necesidad real y considerada de maestros y niños de contar con un programa que favorezca la adquisición y desarrollo de habilidades en el área motriz fina, como una orientación para los docentes que laboran en instituciones del nivel primario; especialmente aquellos que trabajan con niños de Segundo Año de Educación Básica.

En el Ecuador ciertas instituciones educativas utilizan escasos juegos en el desarrollo motor de niños y niñas, olvidando que los juegos constituyen una herramienta educativa en el aprendizaje de los estudiantes, pues estos posibilitan la exploración del propio entorno y la interacción con los objetos, con el medio con otras personas y consigo mismo.

Los Juegos ocupan un lugar muy importante en la educación infantil, por medio de estos los estudiantes desarrollan sus habilidades motrices; pudiendo así expresarse, crear por medio de su cuerpo y del movimiento de este, según la etapa que él se encuentre.

PIAGET considera “al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento, en el niño y en especial en la etapa sensorio-motriz y pre-operacional, pero tienen valor para el aprendizaje en cualquier etapa.”

Así como también MORENO MURCIA Juan Antonio menciona en su investigación que: “Los juegos en el desarrollo infantil tienen un papel predominante ya que las actividades lúdicas son utilizadas como un recurso psicopedagógico sirviendo de base para posteriores desarrollos”.

Todos los pedagogos están de acuerdo en que el juego es la mejor situación para aprender, porque la actividad es tan agradable y satisfactoria para el niño que no puede diferenciar el juego del trabajo o simplemente la considera una actividad integrada.

En el Distrito Metropolitano de Quito existen centros educativos y maestros que casi no utilizan juegos en el desarrollo motor de niños y niñas prestando poca importancia a estas actividades que constituyen un papel importantísimo en el desarrollo de las habilidades motrices.

El aprendizaje motriz es el paso previo al aprendizaje académico, y el orden de intervención también debería ser el mismo. No se pueden trabajar las habilidades de lecto-escritura si los niños no tiene una buena orientación espacial, si no tiene unos buenos movimientos oculares y una motricidad fina adecuada. Sus articulaciones deben estabilizarse de forma correcta, la mano necesita moverse de forma independiente al hombro, y la lateralidad debe estar bien definida. Si estas habilidades primarias no se han desarrollado correctamente, los problemas de aprendizaje escolar son mayores y en ocasiones se vuelven irreversibles.

Otro factor a considerar es la consecuencia negativa que se deriva de la vida cotidiana de los escolares. En primer lugar, se encuentra la disminución de la tasa de actividad física habitual y sus repercusiones sobre la salud física y mental; por lo tanto, el impacto que puede tener este estilo de vida, en los escolares puede ser negativo. Las autoridades de salud están alertando sobre la necesidad de controlar el sedentarismo en los niños y jóvenes en su medio escolar y familiar.

En el Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” las maestras no siempre toman en cuenta las diferencias individuales de los niños y niñas al realizar sus actividades lúdicas. La escasa utilización de metodologías innovadoras y juegos provocó un deficiente control de habilidades motrices en los estudiantes del centro educativo, así como también los programas curriculares son más complejos y elaborados dando un mayor énfasis a los contenidos, los que por su gran número y amplitud exigen de ellas y del grupo de estudiantes un trabajo a ritmo acelerado; negando la posibilidad de atender las necesidades particulares de aquellos que requirieron ayuda adicional. La presente investigación surgió con el fin de buscar soluciones y mejorar dichas habilidades en los educandos.

Tomando en cuenta el entorno social y económico de los infantes se pudo mencionar que los padres dedican poco tiempo a sus hijos ya que estos permanecen la mayoría de tiempo en el trabajo

dejando a los niños al cuidado de otras personas. En el seno familiar se desarrollan la mayor cantidad de habilidades motrices por lo que sería de mucha importancia que los niños y los padres compartan mutuamente juegos y actividades lúdicas en su tiempo libre.

Los maestros no se capacitaron suficientemente en estrategias metodológicas, sin tomar en cuenta que el desarrollo motriz es importante para potenciar las habilidades motrices en los niños y niñas.

La falta de recursos didácticos potenció aún más el problema ya que los que se tenían eran limitados y de repetitiva utilidad generando así desmotivación y poco interés en los niños.

En consecuencia, a partir de lo expuesto el presente trabajo se fundamentó en una propuesta para el desarrollo motor a través de la utilización de juegos que beneficiarán el desarrollo de esta habilidad en los estudiantes y su beneficio se reflejará en su rendimiento escolar. Si no se da atención oportuna al desarrollo motor de los escolares, estos pueden acarrear problemas que interfieran en su aprendizaje.

El diseño de una propuesta proporcionará a estudiantes y maestros una mejor educación.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden los Juegos en el desarrollo motor fino de niños y niñas de Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” ubicado en la provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Calderón, Barrio San Juan en el año lectivo 2011-2012?

PREGUNTAS DIRECTRICES

¿Cuáles son los juegos utilizados por las maestras del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” y cómo lo hacen?

¿Cuál es el nivel de desarrollo motor fino de niños y niñas del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”?

¿Cuál es el nivel de relación de los juegos aplicados en el aula y el desarrollo motor fino de niños y niñas del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”?

¿La propuesta puede fortalecer el desarrollo motor de niños y niñas del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”?

OBJETIVOS

Objetivo General

Establecer la influencia de juegos en el desarrollo motor fino de niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico” Copitos de Miel” en el período lectivo 2011-2012.

Objetivos Específicos

Describir el nivel de desarrollo motor fino de los niños y niñas.

Identificar los tipos de juegos que utilizan las maestras en el aula y como lo hacen.

Analizar el nivel de relación del juego con el desarrollo motor fino de los niños y niñas.

Diseñar una propuesta para maestros sobre juegos y desarrollo motor fino.

JUSTIFICACIÓN

El mundo actual se encuentra en un proceso acelerado de cambios en todos los ámbitos del quehacer humano, donde la educación es la clave para poner en marcha los procesos necesarios para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

En este contexto la educación enfrenta en la actualidad el reto de transformar las actividades académicas en todos los niveles, dicha transformación debe iniciar en las aulas, con la actividad docente diaria, por lo que es necesario investigar de manera científica acerca de cómo se desarrolla el aprendizaje en el aula y como mejorar el mismo con la aplicación de juegos en el desarrollo y aprendizaje motriz.

La presente investigación partió de la necesidad de una propuesta de desarrollo psicomotriz fino en el ámbito escolar frente a la identificación de que en el Centro Educativo Psicopedagógico Copitos de Miel los programas curriculares no estuvieron diseñados en función de contemplar las diferencias individuales de los niños; es por eso que se presentó al juego como una ayuda para los estudiantes en su desarrollo psíquico, físico y social constituyéndolo en un excelente medio educativo, el cual lo influencia haciéndolo que se sienta motivado hacia la actividad física y recreativa educándolo en sus costumbres, disciplina, colectivismo y organización.

Así lo menciona el filósofo Schiller: “Un niño que no puede jugar y cantar no puede ser feliz y un profesor que no sabe jugar y cantar mejor se busca otro trabajo”

La escuela es un ente de preparación y solución donde se dispone al niño para la vida competitiva individual. El juego al contrario es una actividad social, donde el niño aprende a integrarse, aceptar y desarrollar reglas sociales. Y así el juego puede contrarrestar al aspecto individualista de la educación.

La investigación fue viable porque se contaba con suficiente información bibliográfica y electrónica y también por parte del establecimiento educativo la colaboración del personal docente, administrativo y los recursos necesarios para la elaboración de dicha investigación; siendo los beneficiarios de la misma los niños, niñas y maestras del centro educativo.

La utilidad teórica de la investigación consistió en la fundamentación y utilización de juegos en el desarrollo motor de estudiantes del Segundo Año de Educación Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”.

La investigación tuvo una utilidad práctica ya que en ella se planteó alternativas que promuevan la utilización de juegos a través de la implementación de una propuesta que ayude a los estudiantes a mejorar sus habilidades motrices y a las maestras innovarse.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRIO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En el mundo actual las exigencias laborales y de estudio demandan un ritmo de vida acelerado, el deseo de encontrar el éxito, obtener un estatus económico y social ha producido un descuido en el aspecto personal y familiar de la sociedad. En la actualidad se tienen menos tiempo para realizar actividades físicas que ayuden al cuerpo humano a relajarse y liberar tensiones producidas por el trabajo.

Esta realidad ha afectado a la familia y dentro de ella a los niños.

Los niños están sometidos a una gran presión y a la vez a una jornada casi monótona, que requiere de esfuerzo tanto físico como mental ya que durante la semana de jornada los estudiantes están sometidos en la mañana a ir a la escuela, mantenerse dentro de las aulas la mayoría del tiempo realizando dictados, lecturas o atentos a sus maestros; por la tarde retornar a las casas donde reciben sus alimentos para luego realizar las tareas, así se consume el día sin tener la posibilidad de realizar alguna actividad física.

Los fines de semana los padres suelen trabajar, además con la televisión los niños ya no necesitan salir de casa para entretenerse. Esto ha provocado en ellos un alto nivel de estrés y bajos niveles de respuesta física y de habilidades motrices.

Con lo anteriormente analizado se debe mencionar que existen instituciones educativas de nivel superior en el país que están dedicando sus esfuerzos a investigar éstos problemas siendo una de ellas la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato donde se ha encontrado la siguiente tesis: Juegos Didácticos en el desarrollo de la Motricidad Fina de la Autora: Yolanda Erminia Guerra de Aragón Licenciada en la especialidad de Educación Básica año 2010 en la que se recomienda:

Fomentar un nuevo diseño de planificación para el ciclo pre escolar y escolar en donde exista por parte de las maestras y maestros interés en la importancia del juego para el desarrollo de la motricidad ya que éste constituye un elemento primordial para la adquisición de habilidades motrices y destrezas en los niños. (Pág.10)<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/754/EPS28.pdf?sequence=1>

El juego no debe estar aislado de la Educación General Básica, es importante tener en cuenta que los juegos también son de gran importancia en la escuela así como en la educación inicial, ya que el niño necesita de momentos de esparcimiento que le ayuden a relajar tensiones y a afianzar sus conocimientos a través de actividades lúdicas.

El juego no ha sido inventado por el hombre, los cachorros de muchos animales mamíferos utilizan este recurso para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha, la caza se perfecciona en una persecución jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje.

Si estas especies manifiestan comportamientos lúdicos es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos aparecen pintados en los muros y templos egipcios, en estas representaciones los egipcios se muestran pasando el tiempo disfrutando de la música, el baile y el juego. (María de los Ángeles Andreu)

El juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana como una manifestación limítrofe que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que solo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego solo resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no solo eso sino que es también la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto.

Dicen los expertos que el juego es para un niño el principio de actividad intrínseca a su naturaleza, lo serio, lo importante, lo comprometido que este se siente al interactuar con un objeto, con el medio, con sus padres o sus amigos, ya que mientras se desarrolla el juego el niño va construyendo e intercambiando expresiones lúdicas y verbales que fortalecen su concentración y afectividad.

Probablemente el juego termine en llanto pero no porque sea su objetivo sino porque su padres le digan que ya es hora de parar el juego.(Garvey C. el juego infantil).

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La investigación se enfoca dentro del paradigma constructivista, por cuanto se quiere dar respuesta al problema planteado en función de las necesidades educativas de los estudiantes; está encaminada en la transformación de la educación y metodologías de enseñanza donde el niño se encuentre

motivado por lo que aprende y sea creador de su propio aprendizaje. Como lo afirma: Víctor De La Cueva (2011).

Para el aprendizaje constructivista, el conocimiento debe ser construido por el alumno mismo (de ahí su nombre) y no simplemente pasado de una persona a otra como lo hace la enseñanza tradicional. El alumno debe generar sus propios objetivos de aprendizaje y ser capaz de alcanzarlos mediante el auto estudio y la interacción con sus compañeros en su equipo de trabajo. La educación pasa de ser "centrada en el profesor", en la enseñanza tradicional "centrada en el alumno", en el aprendizaje constructivista. Algunos estudios recientes muestran que el alumno que trabaja en esta forma logra retener el 80% de lo que estudia y este porcentaje crece si el alumno hace las veces de profesor entre los miembros de su equipo.
http://www.congresoretosyexpectativas.udg.mx/Congreso%201/Mesa%20F/mesa-f_7.pdf(pág.2) párrafo 1

Desde este punto de vista se puede evidenciar que el conocimiento es construido, no transmitido; ya que las experiencias deben ser procesadas e interpretadas por cada individuo. El estudiante mejora su capacidad de aprendizaje cuando interactúa con otros que se encuentran en su misma perspectiva y pueden compartir experiencias. Siendo estas guiadas y fortalecidas por los docentes en el proceso de aprendizaje enseñanza.

La realidad no es estática sino dinámica debido a que niños y niñas necesitan de un permanente desarrollo motriz y la investigación presentó una alternativa en el uso de los juegos; la cual buscó que esta realidad pueda ser desarrollar la motricidad de los estudiantes.

La investigación asumió que el enfoque epistemológico es de totalidad concreta por cuanto el problema tratado presentó varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias y diversos escenarios; buscando su transformación. Coincidió con la corriente filosófica de Jean Piaget porque el desarrollo evolutivo de los niños y niñas se da de forma gradual, progresiva y de esta manera desarrollan estrategias metodológicas de acuerdo a su edad y experiencia.

La investigación a la luz de la teoría del conflicto asumió el hecho de que el problema de la motricidad fina de los escolares de 5 y 6 años tubo digrafías (mala letra); esto se debió simplemente a la falta de estimulación de la motricidad fina, esencial que padres y maestros tomen conciencia de que se puede adecuar forma, dirección, uniformidad y esparcimiento de las letras; pero hay niños que agregarán rasgos o trazos para que las letras se vean más bonitas; esto se debe respetar, si la letra se entiende, ya que constituye parte de la personalidad de cada niño.

Muchos tienen la oportunidad de acceder a mejores condiciones educativas, de desarrollo, con materiales novedosos y otros en cambio sufren diferentes grados de marginación educativa, culturales y económicos.

La investigación buscó resaltar los valores como: la responsabilidad, la disciplina, el respeto, la paciencia, la puntualidad y la tolerancia de cada una de las maestras y de los niños y niñas.

EL JUEGO

La palabra juego proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría; éste debe brindar la oportunidad a los niños de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que desarrollan muchas habilidades. MONTESSORI en su obra: Newson (2004) cita “al juego como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” pág. (26).

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.(pág. 26).

<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/2/carmentorres.pdf>el juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

El juego es un ejercicio recreativo que expresa diversión, broma o pasatiempo; el cual está sometido a ciertas reglas. Tiene un fin eminentemente interno ya que un niño juega por el simple hecho de satisfacción que la actividad lúdica le produce y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento. Se caracteriza por ser espontáneo y voluntario ya que no se requiere exigirle al niño que juegue, él lo hará por propia iniciativa y adaptativo pues es necesario para el aprendizaje, desarrollo físico, bienestar psicológico e inserción en el medio familiar y social.

Es un instrumento ideal del aprendizaje significativo; ya que ayuda a construir nuevos descubrimientos, enriquecer y desarrollar la personalidad; así como también es considerado el mejor recurso pedagógico del docente pues éste puede hacer uso del mismo para estimular la mente del niño a través de juegos sencillos.

Simboliza un instrumento pedagógico que le da al profesor la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje. Así lo especifica PIAGET (1965).Desarrollo del niño y educación:

Define al juego como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. El juego y el desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes, ya que éste estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo.

EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

El juego en el lactante se da de una forma pasiva que activa necesitando de la intervención de los padres para generar un intercambio lúdico y preparar un ambiente motivador para construir el vínculo madre-hijo. A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo “juego-trabajo”.

En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central, ya que es la etapa de afirmación de la propia individualidad, el período que conlleva la planeación del juego simbólico, así como el inicio del juego paralelo.

La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. La característica principal del pensamiento del niño en edad escolar es la posibilidad de descentrarse. Es decir, ya alcanzado un desarrollo tal que puede ponerse en el lugar del otro, entender sus actitudes y opiniones y establece, entonces una discusión y fundamentación de lo dicho.

Es una etapa de socialización ya que los niños aprenden que es necesario poner reglas para jugar y que deben cumplirse. La trampa es mal vista y se espera de todos la honestidad ante el juego. Por esto, los juegos característicos de la edad escolar son los juegos de mesa y los juegos de preguntas y respuestas.

A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura.

El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito. En las escuelas infantiles en el ciclo inicial y escolar el juego y el desarrollo infantil tienen un papel muy importante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico sirviendo de base para posteriores desarrollos.

Las mejores motivaciones que los padres pueden dar a sus hijos son con juegos durante todo el año. Investigaciones recientes muestran que el nivel de actividad física en el preescolar está estrechamente relacionado con la cantidad de tiempo que los padres dedican a los niños al ejercicio físico. Por ello también la participación sensible de los adultos en el juego infantil puede ser muy benéfica para los niños y niñas.

Las investigaciones han sugerido tres modelos básicos de la participación de los adultos en los juegos de los niños y niñas:

El juego paralelo.- Implica que el adulto juegue al lado del niño y de la niña sin interactuar de manera directa, como cuando cada uno construye su propio objeto con bloques de madera.

El juego compartido.- Implica que el adulto se una a un niño/a y en el transcurso del juego en el cual el participante tiene el control. El adulto interactúa con el niño pero solo provee una guía indirecta a través de una pregunta.

El juego dirigido.- Implica que el adulto enseñe al niño/a nuevas formas de jugar.

El juego infantil es una necesidad básica del ser humano para tener un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde emocional.

El tipo de juego para el que están aptos los niños va acorde a su edad y momento evolutivo, conocerlo es importante para comprender o compartir sus juegos o simplemente para no interferir. Así lo menciona Oscar A Zapata (1995). Aprender jugando en la Escuela Primaria.

El juego infantil se manifiesta en la niñez de tres formas: como juego ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado. En cada fase cognoscitiva aparece una de estas formas pero pueden coexistir simultáneamente a medida que se avanza en el desarrollo. En la fase sensomotora aparecen únicamente los juegos ejercicio; los juegos simbólicos logran su mayor desarrollo entre los tres y seis años. Posteriormente van perdiendo interés, mientras que los juegos reglados surgen a partir de este momento y alcanzan mayor desarrollo e interés entre los ocho diez años. OA Zapata - 2008 - books.google.com

El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño se convierte en un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales que le ayudaran a plantear y resolver problemas cotidianos de desarrollo y convivencia.

EVOLUCIÓN DEL JUEGO INFANTIL.

Los juegos ejercicio

El nacimiento del juego surge por el placer funcional que se logra una vez adquiridas habilidades que permitan superar dificultades adquiridas.

Los primeros juegos se realizan sobre el propio cuerpo como: mirar una y otra mano, juntar y separar las manos, buscar y tomarse un pie. Más adelante se suman a estos juegos los objetos presentes en el medio como son: un chupón una sonaja o un juguete. Con el desarrollo del pensamiento y el logro de la simbolización el niño se ejercitará en todo tipo de preguntas que generará la etapa del ¿por qué?.

En la etapa escolar este juego se lo puede realizar por medio de la técnica didáctica donde el niño desarrolla especialmente el placer motor: correr, saltar, lanzar, patear, arrojar, patear, saltar, girar, arrastrarse, gatear, etc. Abarca todas aquellas acciones que el ser humano incorpora a lo largo de su desarrollo, en el trabajo, en el juego y en el deporte. Si bien es cierto estos juegos no tienen un sentido estricto; pero gracias al sentido didáctico que le puede dar el maestro y la necesidad de probarse del niño se crea un ambiente de alegría y juego que permite es desarrollo de ciertas normas de convivencia como la colaboración y la integración infantil.

Los juegos simbólicos

En la etapa senso-motriz a partir de pautas iniciales de adaptación surgen como funciones separadas la imitación y el juego.

El niño comienza por imitar acciones modelo como si fueran sus propias acciones es decir imita respuestas que ya conoce y que puede oír y ver.

El juego surge gradualmente de la adaptación y comienza a operar con las características de la asimilación por la “asimilación misma” que Piaget la definirá como la esencia del juego.

Los juegos simbólicos se distinguen por el uso de símbolos propios del niño y el hacer “como si” “cuentan con toda una evolución interna que se inicia con la ficción más sencilla donde el niño hace como si se durmiera, como si se lavara, como si comiera. Tales acciones permiten desarrollar capacidades de evocar esas conductas fuera de su objetivo habitual y con la utilización o no de objetivos hasta la representación más complejas de escenas donde pueda jugar en grupo.

En lo que respecta a los esquemas simbólicos- esquemas familiares que al principio estaban centrados en sí mismo posteriormente estarán atribuidos en otros objetos como por ejemplo hará que duerma su muñeca, le dará de comer, la bañara etc.

Los juegos reglados

El desarrollo evolutivo de los niños pasa de un estado de profundo egocentrismo, donde el ve la realidad desde su punto de vista sin tener conciencia de las perspectivas diferentes, a otro de capacidad de autoconciencia donde tiene más conocimiento objetivo de la realidad. Desde los siete años la conducta infantil se modifica radicalmente y se vuelve social.

Se inicia la formación del pensamiento lógico concreto; donde el niño empieza a realizar contacto con objetos, operaciones de clase y comienza a relacionarse con su entorno. Esto le permite desarrollar el pensamiento cognoscitivo el cual le permitirá conocer y operar sobre la realidad.

La cognición es la aplicación de acciones reales sobre sus propias acciones y objetos, como consecuencia de estas nuevas condiciones intelectuales el niño se torna capaz de cooperar y comprender diferentes puntos de vista.

El juego reglado es una actividad lúdica de los seres socializados y este incorpora al juego ejercicio y al juego simbólico que están presentes durante toda la vida adulta y que posteriormente se convierte en deportes.

Los niños y niñas de seis años experimentan un acontecimiento crucial en sus vidas y este es el ingreso a la escuela primaria; donde conocen un mundo radicalmente distinto al conocido y donde se enfrentan a problemas diferentes de socialización los cuales son:

- La relación con la nueva maestra.
- El nuevo grupo infantil que se tornó más grande
- Los niños de su propia edad.
- La relación intelectual con los contenidos del aprendizaje.
- La relación espontanea con los nuevos grupos de juego en el recreo.
- El alejamiento por más tiempo de su entorno familiar.
- Las tareas que se les exige cumplir.

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO INFANTIL.

De lo analizado anteriormente se puede decir que el juego infantil tiene las siguientes características:

- Es trascendental para el desfogue de tensiones emocionales.
- Permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuyan al desarrollo de su personalidad y autoestima.
- Contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y la asimilación de comportamientos socialmente establecidos.
- Desarrolla integralmente al niño pues estimula la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento, la imaginación etc.
- Es necesario porque crea autopistas neuronales, sobre todo durante los primeros cinco años de vida.

FUNCIONES DEL JUEGO

El juego al ser una actividad importante en el desarrollo integral del niño presenta las siguientes funciones:

- Permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego.
- Ayuda al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo.
- Permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, el auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras.

El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS O LÚDICOS EDUCATIVOS

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Los juegos didácticos o lúdicos educativos son actividades atractivas, participativas y motivadoras que captan la atención de los estudiantes y lo encaminan en la dirección y conducta correcta, propiciando la adquisición de habilidades y conocimientos significativos. Constituyen una herramienta de trabajo que ayuda al docente y brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de problemas en la vida cotidiana.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” coinciden. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

La aplicación del juego en el campo educativo hace imprescindible la intervención del educador y la educadora, propiciando a través de su participación una determinada motivación en el participante. Ello implica una serie de inconvenientes respecto al juego libre por parte del niño y la niña.

En un intento de clasificar cual puede ser más apropiado, el juego libre o el juego dirigido, para la motivación óptima del participante.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del estudiante, además de poder ser utilizadas como refuerzo de las clases anteriores.

Se puede observar en el juego una vía para estimular y fomentar la creatividad si en este contexto se incluyen además los elementos técnicos-constructivos para la elaboración de juegos didácticos.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. No es la única estrategia, ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase, ya que en el juego se manifiesta la actitud activa y dinámica del estudiante.

Entonces una vez establecida la importancia de esta estrategia se podría decir que el juego didáctico surge en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares; cuyo objetivo último es la apropiación por parte del niño de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

Este tipo de juego permite el desarrollo de

El juego didáctico consta de varios objetivos que le permiten al docente establecer metas a alcanzarse con los estudiantes, entre los objetivos se pueden mencionar:

- Aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Corresponder a la edad del estudiante.
- Contribuir a la formación y desarrollar habilidades y hábitos.
- Disminuir el tiempo en las explicaciones del contenido científico.
- Accesibilidad
- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que surgen en la vida.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Desarrollar destrezas donde el niño/a posee mayor dificultad.

VENTAJAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juegos didácticos presentan ciertas ventajas como:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumenta el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, estos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Existen diferentes tipos de juegos y “BUYTENDIJK” los clasifica de la siguiente manera:

- Juegos con algo
- Juegos “como algo”
- Juegos sobre algo

Juegos con algo.- El individuo explora su ambiente o su objeto de juego con su imaginación siempre tratando de vencer problemas más difíciles. Son juegos de exploración de habilidades y de funcionamiento. (Colores, tamaños)

Juegos como algo.- Los niños y los adultos construyen un mundo imaginario, una realidad ficticia representando roles que llaman la atención en su ambiente. Son juegos de imitación, de representación, de roles. (El jugar al chofer, el papá y mamá)

Estos dos juegos son actividades mediante los cuales el niño aprende los elementos del mundo, su entorno, establece relaciones para desarrollar su inteligencia.

Juegos sobre algo.- Es el juego con idea y reglas determinadas del campo recreativo y deportivo. Siempre se juega sobre una idea central: “coger a alguien” (persecución), “alcanzar goles” (fútbol), “provocar fallas del adversario” (tenis), (vóley), “vencer al adversario” (lucha). Son juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados. (El gato y el ratón, fútbol)

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieren los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un momento de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

FASES DEL JUEGO DIDÁCTICO

Los juegos didácticos constan de las siguientes fases:

➤ Introducción

Comprende los pasos y acciones que posibilitaran iniciar el juego incluyendo convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

➤ Desarrollo

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

➤ Culminación

El juego culmina cuando un jugador o equipo logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos demostrando un mayor dominio de los contenidos técnicos y desarrollo de habilidades profesionales.

ARGUMENTOS EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO EN LA ESCUELA:

El mundo del juego es grande y caótico. Este “caos” hay que estructurar y sistematizar para una educación activa.

En el presente se pierden muchos juegos populares por la influencia de un consumo pasivo (televisión). Por eso hay que revivir estos juegos y aprender nuevos para no caer en la pasividad.

Jugar y cantar bien necesita instrucción. Esta instrucción tiene como objetivo hacer que los niños aprendan a jugar y cantar sin conducción.

Ningún otro contenido como el “juego” posibilita tan idealmente cumplir las necesidades de una educación integral: desarrollando la motricidad y el cuerpo, ocupando la cabeza, el intelecto y satisfaciendo necesidades sociales y afectivas (jugar juntos).

La escuela funciona como un ente de preparación y solución donde se prepara al niño para la vida competitiva individual. El juego al contrario es una actividad social, donde el niño aprende a

integrarse, aceptar y desarrollar reglas sociales. Y así el juego puede contrarrestar al aspecto individualista de la educación.

El juego es parte y preparación para el deporte. Sin estos el deporte sería pobre y sin juegos en la preparación y en el entrenamiento la actividad deportiva sería aburrida.

Una recreación sin juegos no se puede imaginarla ya que el juego es alegría.

La efectividad del juego didáctico depende de que los docentes cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Con el juego los docentes dejan de ser el centro de atención de la clase, “los sabios” para pasar a ser facilitadores-conductores del proceso de enseñanza aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en equipo.

DESARROLLO MOTOR

DESARROLLO MOTOR DEL SER HUMANO

El desarrollo motor del ser humano se considera como el conjunto de cambios producidos con el tiempo en la conducta motora, facilitan la realización de una función determinada en relación a habilidades que le permitan dominar las diferentes partes de su cuerpo de una forma progresiva y reflejan la interacción del organismo con el medio.

El estudio del desarrollo motor del ser humano es de mucha importancia ya que posibilita el conocimiento de la conducta motriz del mismo y permite clasificar dichas conductas en diferentes dominios del comportamiento motriz; siendo estos los siguientes:

1. **Dominio afectivo.**-Estudia los afectos, sentimientos y emociones del ser humano.
2. **Dominio social.**-Estudia el afecto de la sociedad, las instituciones y los grupos de desarrollo motor.
3. **Dominio cognoscitivo.**-Estudia el conocimiento, los procesos del pensamiento y el lenguaje.
4. **Dominio psicomotor.**-Estudia la motricidad humana, tanto global como fina, al control de los movimientos y las posibilidades de la utilización de esas capacidades motrices en cualquier tipo de situaciones.

El dominio psicomotor presenta como conductas características las siguientes:

- Manipulación, movilización y toma de contacto con objetos.
- Control del cuerpo u objetos en situaciones de equilibrio.
- Movilización y control del cuerpo en acciones predecibles o no.
- Secuenciación de movimientos apropiados a situaciones de mayor o menor grado de incertidumbre.

Para que el ser humano tenga un adecuado desarrollo motor se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos que son esenciales en el ciclo del desarrollo del ser humano:

La maduración.- Significa que el ser humano ha alcanzado un estado óptimo en su desarrollo para la adquisición de nuevos aprendizajes.

El crecimiento.- Es el aumento cuantitativo del organismo en tanto a su peso y estatura.

El ambiente.- Es un factor externo que de una u otra manera influye en el desarrollo del ser humano.

El desarrollo.- Es el fenómeno de maduración global que involucra la maduración del ser humano en sus estructuras corporales.

La adaptación.- Es el proceso de interrelación del ser humano con el entorno.

Cuando el ser humano ha alcanzado a desarrollar de manera óptima todos estos aspectos se encuentra preparado para obtener un aprendizaje significativo.

MODELOS EXPLICATIVOS DEL DESARROLLO MOTOR.

PIAGET (1969) IMPORTANCIA DEL MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO COGNITIVO INFANTIL.

Siguiendo a Piaget, en el desarrollo del conocimiento se distinguen cuatro grandes etapas de las cuales mencionaremos la que se relaciona con el grupo de estudio.

Etapas pre operacional.- Abarca desde los dos años hasta los siete años. Período en que los procesos cognitivos y conceptuales operan por primera vez. La característica principal es la aparición de la función simbólica, el juego simbólico, predominio del carácter egocéntrico del juego y el juego motor.

Función simbólica.- Es el Uso de los símbolos como: el lenguaje, la imitación como por ejemplo: imitar como anda el abuelo.

El juego simbólico.- Es el más típico de todos los juegos en la etapa infantil ya que es muy común que los niños pretendan situaciones y personajes “como si estuvieran presentes”. Predominio del carácter egocéntrico del juego y la imaginación, lo que se conoce como juego paralelo (todos juegan pero cada uno en su aire, no tienen en cuenta a los otros).

El juego motor.- Los niños antes de hablar juegan con las cosas y personas que tienen adelante, golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y cuando algo les parece interesante lo repiten hasta que deje de interesarles. Jugar en el columpio o en el tobogán.

PIKLER (1969) MOVERSE EN LIBERTAD

En su metodología de trabajo predomina la libertad de movimientos en la que se debe garantizar al niño situaciones oportunas para moverse, para poder trabajar con el movimiento.

Las condiciones que garantizan la libertad de movimientos son:

- Estabilidad en los lugares en los que se encuentra el niño y estabilidad en las personas que lo cuidan: esto provocará en el niño sentimientos de seguridad afectiva lo que llevara a un deseo de explorar, moverse y jugar en el entorno.
- Que exista una relación afectiva entre la cuidadora y el niño, sentirse querido, estimado como persona, esto la hará estar cómodo y seguro de moverse con libertad y sin miedos.
- La ropa y el calzado adecuados harán que el niño se sienta cómodo y que se mueva fácilmente.
- Un buen estado de salud. Un niño enfermizo es un niño que no quiere jugar, un niño sano es un niño feliz y con ganas de jugar y disfrutar moviéndose.
- Los espacios y materiales deben ser los adecuados para el nivel de desarrollo del niño.

En este modelo predomina la libertad de movimiento frente a la responsabilidad por parte del adulto; de esta manera se garantiza que el desarrollo motor se realice de forma espontánea, según su ritmo de maduración orgánica y nerviosa.

WILLIAMS (1983) MODELO PERCEPTIVO-MOTOR INFANTIL.

El desarrollo perceptivo-motor se ocupa del estudio del cambio que se manifiesta en las mejoras perceptivas motrices y de las referencias que subyacen en tales conductas. En este desarrollo se manifiesta un funcionamiento perceptivo motor que permite al sujeto una relación más adecuada con el medio.

El desarrollo perceptivo-motor se divide en cuatro categorías:

- **Conductas motrices globales.-** Las conductas que se incluyen hacen referencia a la movilización global del cuerpo de forma coordinada, es decir, habilidades motrices básicas tales como: saltar, correr.
- **Conductas motrices finas.-** En esta categoría se incluyen todas aquellas conductas que involucran a manos, dedos y vista en el control de objetos pequeños con movimientos precisos, es decir, trabaja la motricidad fina. Las actividades óculo-manuales son, por ejemplo, recortar, pegar, escribir.
- **Conductas perceptivo-auditivas y táctiles quineséticas.-** Se incluyen aquellas conductas en las que tienen que detectar, reconocer, diferenciar e interpretar los estímulos físicos en distintas modalidades sensoriales.
- **Conciencia corporal.-** Se incluyen conductas como reconocer, identificar y diferenciar las partes, posiciones, movimientos y la localización espacial del cuerpo. Esto nos permite tener una mejor comprensión del cuerpo, de los movimientos y del mundo que nos rodea.

PSICOMOTRICIDAD

La capacidad motriz asienta sus bases en el desarrollo del sistema nervioso y se considera como puente de enlace entre lo fisiológico y lo psicológico; en un sentido más amplio se habla de PSICOMOTRICIDAD, como el sistema de movimientos espontáneos de los niños y niñas, además de los que se originan en su interacción con los estímulos procedentes de su ambiente natural, o de su propio cuerpo y que dependen de la información que le ofrezcan sus procesos perceptivos. Así alude Tamara Ardanaz García (2009).

La psicomotricidad en la etapa infantil. La psicomotricidad es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo del niño, por ello es necesario trabajarla en todos sus ámbitos y a través de juegos motores que ayuden al pequeño a adquirir una autonomía creciente en sus movimientos. (Pág.1)
http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

Es importante que el niño en la etapa infantil desarrolle su psicomotricidad al máximo para que obtenga el control de sus movimientos y enriquecer su aprendizaje.

En la actividad motriz intervienen la percepción, la atención, la selección, y el control motor, su aprendizaje reposa sobre la repetición corregida. De esta manera se produce un enriquecimiento constante de la motricidad de los niños y niñas por la transformación y adaptación de modelos de movimientos adquiridos con anterioridad. Así lo sugiere el Dr. José Luis Pastor Pradillo (2007). En su obra Psicomotricidad, situación y concepto actual.

La psicomotricidad entiende que el desarrollo de las complejas capacidades mentales se logra, solamente, a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal, o dicho de otra manera, a partir de la correcta construcción y asimilación, por parte del niño, de lo que se denomina esquema corporal, constituyéndose así el cuerpo del niño, como el elemento básico de contacto con la realidad exterior.

<http://didactefar.org.es/rehimexef/num/2007/2007-03-02.pdf>

La educación psicomotora, sirve para adquirir percepciones y sensaciones que le brindan al niño el conocimiento de su cuerpo y, a través de él, el conocimiento del mundo que lo rodea.

Motricidad

La motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento como es el sistema nervioso, órganos de los sentidos y el sistema músculo esquelético. Se refiere al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

El área motora, en general hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo y se divide en dos grandes áreas: La Motricidad Global o Gruesa y La Motricidad Fina.

Motricidad global o gruesa

Las habilidades motrices globales implican grandes movimientos del cuerpo como la marcha, la carrera así como también el control del cuerpo la cabeza, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, correr, subir, bajar escaleras y el salto que van mejorando significativamente a lo largo del desarrollo infantil. Para poner en marcha estas habilidades se requiere práctica y un cierto grado de maduración cerebral.

Los niños en período de educación inicial y escolar aprenden las habilidades motrices básicas por tanteo experimental (ensayo-error); la exploración, la imitación o la explicación de los adultos; siendo éste el período decisivo para la adquisición de las bases de una motricidad más compleja a futuro; es la etapa que comprende los aprendizajes básicos motrices.

Es importante que en los programas de educación inicial y escolar el aspecto motor ocupe un lugar preferente para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Motricidad fina

Las habilidades motrices finas implican pequeños movimientos del cuerpo, especialmente de las manos y los dedos; son movimientos más difíciles para los niños que las habilidades motrices gruesas. Por ejemplo recortar, pegar, dibujar, abrocharse.

La coordinación de los movimientos de las manos, persigue conseguir en el niño un suficiente dominio de precisión y exactitud para posibilitar la realización de los trazos que componen la escritura. Estas habilidades se logran a través de la misma evolución del niño y mediante distintos juegos y ejercicios.

La mayoría de los niños presentan dificultades en el desarrollo de estas habilidades por la forma de los dedos, que son cortos y gruesos. Estas dificultades van desapareciendo poco a poco gracias a la práctica e insistencia en ejercicios que llevarán al dominio de estas habilidades.

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, se puede evidenciar que es de suma importancia que el docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

Un buen desarrollo de esta destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a garabatear y poner bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

La motricidad fina mejora de forma progresiva entre los 4 y 6 años de vida en las acciones simples y entre los 6 y los 12 años de vida en las actividades más complejas, como pueden ser: dibujar, moldear, recortar. Los movimientos aislados de los dedos, tanto de las manos como de los pies, mejoran entre los 5 y los 8 años y las manipulaciones entre los 4 y 8 años.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar tanto a nivel escolar como educativo en general son:

- Coordinación viso-manual
- Motricidad facial
- Motricidad fonética
- Motricidad gestual

Desarrollo de la motricidad fina

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de la motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero aun paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

Infancia (0-12 meses)

Las manos de un infante recién nacido están cerradas la mayor parte del tiempo y como el resto de su cuerpo tiene poco control sobre ellas. Si se toca su palma, cerrará su puño muy apretado, pero esto es una acción de reflejo inconsciente llamado el reflejo Darwinista y desaparece en un plazo de dos a tres meses. Así mismo el infante agarrará un objeto puesto en su mano, pero sin ningún conocimiento de lo que está haciendo.



Gráfico: N° 1 primera infancia

Fuente:<http://www.elbebe.com/bebe-recien-nacido/aspecto-genitales-ninos-y-ninas-recien-nacidos>

Aproximadamente a las ocho semanas, comienza a descubrir y jugar con sus manos, al principio solamente involucrando las sensaciones del tacto, pero después, cerca de los tres meses, involucran la vista también.

La coordinación ojo-mano comienza a desarrollarse entre los 2 y 4 meses, comenzando así un período de práctica llamado ensayo y error al ver los objetos y tratar de tomarlos.

A los cuatro o cinco meses, la mayoría de los infantes pueden tomar un objeto que este dentro de su alcance, mirando solamente el objeto y no sus manos, llamado “máximo nivel de alcance” este logro se considera un importante cimiento en el desarrollo de la motricidad fina.

A la edad de los seis meses los infantes pueden tomar un pequeño objeto con facilidad por un corto período, muchos comienzan a golpear objetos.

Aunque su habilidad para sujetarlos sigue siendo torpe, adquieren fascinación por tomar objetos pequeños e intentar ponerlos en sus bocas.

Durante la última mitad del primer año, comienzan a explorar y probar objetos antes de tomarlos, tocándolos con la mano entera y eventualmente empujarlos con su dedo índice.

Uno de los logros motrices finos más definidos es el tomar cosas usando los dedos como tenazas (pellizcando), lo cual aparece típicamente entre las edades de 12 y 15 meses.



Gráfico: N° 2 primera infancia

Fuente:<http://www.colorearjunior.com/dibujos-para-colorear-de-bebe.html>

Gateo (1-3 años)

El gateo es el resultado de una evolución en el control del cuerpo. Es un movimiento armónico, simétrico, coordinado que proporciona a la columna un alivio rápido y efectivo desde las primeras jornadas del ejercicio. Los bebés suelen empezar a gatear hacia los ocho a nueve meses. Algunos lo hacen alrededor del año, otros a los seis meses, mientras que hay niños que aprenden a caminar sin haber gateado nunca.

Mediante el gateo los pequeños niños desarrollan la visión, la tactilidad, el habla, el equilibrio, además de otras importantes funciones. Hoy en día la mayoría de los bebés no se arrastran ni gatean lo suficiente, no se les da la oportunidad de moverse libremente por el suelo, y esto puede causar futuros inconvenientes.

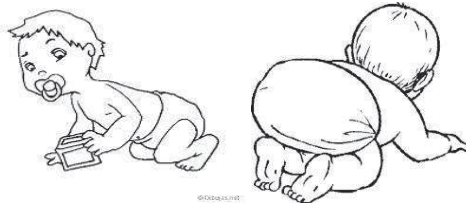


Gráfico: N° 3 El gateo

Fuente:<http://www.colorearjunior.com/dibujos-para-colorear-de-bebe.html>

Desarrollan la capacidad de manipular objetos cada vez de manera más compleja, incluyendo la posibilidad de marcar el teléfono, tirar de cuerdas, empujar palancas, darle vuelta a las páginas de un libro, y utilizar crayones para hacer garabatos.

En vez de hacer solo garabatos, sus dibujos incluyen patrones, tales como círculos. Su juego con los cubos es más elaborado y útil que el de los infantes, ya que pueden hacer torres de hasta seis cubos.

A través del gateo se va desarrollando la coordinación cerebral ojo- mano. Cuando el niño gatea se establece entre ambos una distancia similar a la que más adelante habrá entre ojo y mano a la hora de leer y escribir. Por tanto, el gateo favorece decisivamente la aparición temprana de ambas funciones -leer y escribir- con los beneficios adicionales que ello conlleva intelectualmente.

Preescolar (3-4 años)

Las tareas más delicadas que enfrentan los niños de preescolar, tales como el manejo de los cubiertos o atar las cintas de sus zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este periodo de desarrollo.

Para cuando los niños tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz. Pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples.

Es común que los niños de cuatro años puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, moldear objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas.



Gráfico: N° 4 El niño preescolar

Fuente:<http://coloreardibujos.com/dibujos-de-valores-para-colorear>

Escolar (5-6 años)

Para la edad de cinco años, la mayoría de los niños han avanzado claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad de preescolar en sus habilidades motoras finas.

Además del dibujo los niños de cinco años también pueden cortar, pegar y trazar formas. Pueden abrochar y desabrochar botones.



Gráfico: N° 5 El niño escolar

Fuente:<http://infantilesdelsorozabal.wordpress.com/2009/01/page/2/>

Coordinación Viso-manual

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

- La mano
- La muñeca
- El antebrazo
- El brazo

Es importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y adaptabilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntura de dedos.

Actividades que ayudan a la coordinación viso-manual:

- Pintar
- Punzar
- Enhebrar
- Recortar
- Moldear
- Dibujar
- Colorear

Coordinación facial

Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

1. El dominio muscular
2. La posibilidad de comunicación con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Se debe facilitar al niño a que domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a voluntad permite acentuar unos movimientos que llevarán a poder exteriorizar sentimientos, emociones y la manera de relacionarse con el mundo exterior.

Coordinación Fonética

Es un aspecto importante dentro de la motricidad porque al estimularla permite el buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses de vida:

Descubre la posibilidad de emitir sonidos y ha iniciado así el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras.

Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitando su entorno.

Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente, una respuesta aun cuando no se trate de una conversación sino un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos animales u objetos.

Hacia el año y medio:

- El niño puede tener la madurez para iniciar un lenguaje.
- No contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples.
- Habrá iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo rápidamente.

Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

Entre los dos y tres años:

- Tiene posibilidades de sistematizar el lenguaje para perfeccionar la emisión de sonidos.
- Estructura las frases para hacerlas cada vez más complejas.

Al final del tercer año quedaran algunos sonidos para perfeccionar e irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar.

Todo el proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años cuando el niño puede y hablará con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador.

El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo lo hará a la larga en el transcurso de la escolarización del niño.

Coordinación Gestual

Las manos: Diadoco cinesias

Es la capacidad normal de los músculos para mover una extremidad alternadamente en direcciones opuestas mediante flexión y extensión.

Es la aptitud natural a ejecutar rápidamente y alternadamente los movimientos opuestos tales como la pronación y la supinación del antebrazo.

La supinación.- es el movimiento que permite ver la palma de la mano.

La pronación.- es lo contrario a la supinación donde se permite ver el dorso de la mano.

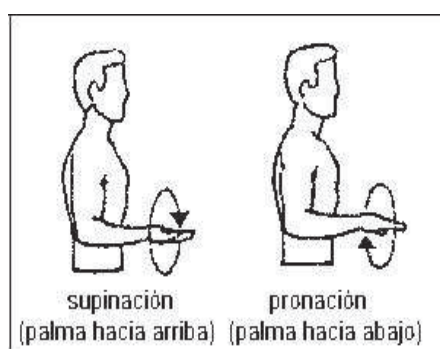


Gráfico: N° 6 movimientos del antebrazo

Fuente: <http://www.fitnessdeportes.com/pronación-y-supinación>.

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos y el conjunto de todos ellos.

Por lo que se propone muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero se tienen que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta los diez años.

En el preescolar una mano ayudará a la otra para poder trabajar cuando se necesita algo de precisión. Hacia los tres años podrá empezar a intentarlo y será consciente de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los cinco y seis años podrá intentar más acciones y un poco más de precisión.

Componentes de la motricidad fina:

- **Movimiento ocular:** suave, coordinado en los planos horizontal, vertical, diagonal y rotatorio.

- **Movimientos de la mano y dedos:** alcance, precisión, destreza, coordinación y control (sobre la base de la motricidad gruesa y la estabilidad del tronco, hombro y codo)
- **Coordinación ojo-mano:** uso bilateral de los miembros superiores, control del lápiz, crayones y tijeras.
- **Conciencia sensorial:** temperatura, tacto, propia concepción y la configuración espacial de los objetos por medio del tacto (estereognosia).
- **Planificación motora:** repetición de movimientos finos, resolución de problemas de movimiento.

Es importante que el niño tenga un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa y estabilidad básica para que realice tareas enfocadas a la motricidad fina.

LECTO-ESCRITURAY MOTRICIDAD FINA

La estimulación de la motricidad fina (músculos de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura. Si se analiza que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, es de suma importancia que el maestro del segundo año de educación general básica realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

El buen desarrollo de esta destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de la mano en la hoja del cuaderno.

En su mayoría los niños presentan digrafías (mala letra) se debe simplemente a la falta de estimulación de la motricidad fina. Por lo que es fundamental que los padres y maestros tomen conciencia de que se puede adecuar forma, dirección, uniformidad y esparcimiento de las letras, habiendo niños que agregan rasgos o trazos para que la letra se vea más bonita. Esto hay que respetar, si la letra se entiende, ya que constituye parte de la personalidad de los niños y niñas.

En este período se debe poner mucha atención a los niños cuando realizan los ejercicios con papel y lápiz y observar la intensidad con que ejercen el trazo del lápiz sobre el papel ya que se puede estar diagnosticando niños hipertónicos o con tono muscular alto.

Hipertonía

Los niños que reflejan este cuadro presentan una alteración en la elasticidad y tonicidad de los músculos viéndose reflejado en la escritura de los niños. Los niños hipertónicos muestran las siguientes alteraciones:

- Son más activos, más propensos a irritarse y les cuesta relajarse. Hay que descartar que la causa sean gases, cólicos debidos a la inmadurez del sistema digestivo o enfermedades.
- Se despiertan temprano y lloran si no se los saca inmediatamente de la cuna. Precisan contacto físico y que los tranquilicen.

Por lo que se recomienda hablarles en un tono de voz bajo y pausado. Propiciar un ambiente relajado utilizando canciones, música relajante y masajes delicados son las mejores recetas. Se debe evitar ruidos en su habitación, que debe ser tranquila (los colores rosa, salmón o celeste relajan), con amplitud de espacio, pocos estímulos y una temperatura cálida y tratarlos con suma delicadeza.

Cuando lloran, hay que acudir a consolarlos con rapidez para que su sistema nervioso no se sobreexcite. Si la mamá es nerviosa, conviene que el papá se encargue con frecuencia de las tareas que resulten más estresantes a lo largo del día.

DESTREZA MOTRIZ

Las destrezas constituyen la parte dinámica del aprendizaje, estas no son innatas en el ser humano sino que se desarrollan, adquieren y perfecciona mediante el adiestramiento de las funciones mentales en el aprendizaje.

Así lo menciona Escobar Jarrín Geoconda Maricruz. La motricidad fina y el desarrollo de destrezas de los niños y niñas de primero y segundo año de Educación General Básica de la Escuela Trinidad Camacho del Cantón Guaranda en la período 2009-2010.

La destreza motriz se define como el desarrollo y precisión al nivel de la motricidad fina, lo cual necesita el previo desarrollo de los patrones psicomotores la coordinación dinámica general, equilibrio, relajación y disociación de movimientos, es decir movimientos musculares finos y precisos.(Pág. 48.)
<http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/761/doc.pdf>

Es la capacidad adquirida por el aprendizaje de realizar uno más patrones motores fundamentales a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más complejas

Estas deben desarrollarse de manera integrada y en conjunto y no de manera aislada o por bloque : las destrezas físico-motoras, las destrezas intelectuales, las destrezas de socialización

Destrezas físico- motoras.- Relaciona al aspecto físico y psicomotor.

Destrezas Intelectuales.- Relacionan con el pensamiento reflexivo.

Destrezas sociales.- Representan la formación e integración del grupo.

Esta relación de integridad permite que todas se desarrollen a la vez aumentando la calidad y precisión.

El aprendizaje de las destrezas requiere de un proceso definido y organizado, en donde tanto el estudiante como el docente desempeñan una función dinámica interrelacionada.

Factores que fomentan la adquisición de destrezas

- Los programas de estudio deben reflejar la estrecha relación entre contenidos y destrezas, por lo que destrezas sin conceptos equivaldría a comprender o interpretar en la vacío, sería pues un aprendizaje mecanizado y nada permanente.
- La escuela debe integrar los conocimientos con las destrezas. el aprendizaje de destrezas constituyen la parte permanente u prospectiva de cualquier enseñanza.
- El docente debe informar al estudiante lo que espera de él y utilizar el refuerzo como medida para acelerar el aprendizaje de destrezas. El uso de fichas de diagnóstico y evaluación le permitirá apreciar el crecimiento de los estudiantes en las destrezas.

El desarrollo de la destreza motriz permite a los niños y niñas lograr a medida que se va avanzando en las etapas de desarrollo humano la eficiencia motriz que es sumamente necesaria para la ejecución de actividades que impliquen el desempeño de una óptima motricidad fina. Por esta razón el desarrollo de la destreza motriz no puede ser fortalecido aisladamente y requiere de los siguientes aspectos:

- Coordinación dinámica general, que es la unión del campo visual y la motricidad de los brazos la cual implica siempre el acto de mirar.
- Es imposible disociar la habilidad manual con el eje corporal y la cintura escapular de los brazos.
- La mano depende del cuerpo, pero no debe estar siempre junto a este.
- La independencia brazo-tronco es un factor de precisión motriz.
- El trabajo de coordinación fina utiliza una serie de soportes, que se deben considerar.
- El dibujo y el grafismo ocupan un lugar muy importante en el trabajo de coordinación óculo-manual.
- La habilidad de las dos manos no es igual, a medida que evoluciona el trabajo de coordinación óculo-manual, el predominio lateral se reforzará y estabilizará.

- El recurso didáctico se elabora con una doble perspectiva: como medio de conocimiento y como factor de desarrollo organizado.

Desarrollo de la destreza motriz.

Las habilidades de la motricidad fina se van desarrollando progresivamente. A partir de los dos y cuatro meses comienza la coordinación de manos y ojos. A los cinco meses aproximadamente comienza lo que la mayoría llaman los cimientos de la motricidad que es cuando el niño toma objetos con sus manos. A si progresivamente el niño y la niña van coordinando hasta llegar a la edad escolar.

Es la capacidad adquirida por aprendizaje de realizar uno más patrones motores fundamentales a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más complejas.

Coordinación viso-motora: Es la habilidad que el niño alcanza de acuerdo a su madurez, de conjugar en una acción coordinada el movimiento ocular y el manual para un fin específico.

Actividades para desarrollar la destreza motriz

Para desarrollar la destreza motriz en el ámbito de motricidad fina, con el fin de favorecer el aprendizaje de la escritura, teniendo en cuenta la madurez de cada niño, se ocupan dos tipos de técnicas que son: Técnicas gráficas y técnicas no gráficas.

Los ejercicios que incluye técnica están destinados a desarrollar la motricidad fina, especialmente la precisión, la coordinación, la rapidez y el control de los movimientos de los dedos y de las manos.

Los ejercicios se deben elegir acorde al agrados de los niño y niñas.

Técnicas no gráficas.- Este tipo de técnica se utilizan frecuentemente en la educación preescolar, donde se cuenta con un amplio repertorio de este tipo de ejercicios. Por esta razón nos enfocaremos en la técnica gráfica.

Técnicas gráficas.- Se pueden utilizar para el desarrollo de la motricidad fina una serie de técnicas como:

- Técnicas pictográficas
- Técnicas escriptográficas

Esta técnica propuesta por Marguerite Auzias tiene por objeto mejorar las posiciones y los movimientos gráficos, no abordando directamente la escritura. Distinguiéndose así tres tipos de técnicas escriptográficas:

Trabajos deslizados.-Constituyen trazos continuos con deslizamiento de todo el antebrazo y la mano sobre la superficie. Estos ejercicios se los realiza con un lápiz grueso para hacer más fácil el gesto y son de gran ayuda para desarrollar aspectos como: postura adecuada, posición regular, y movimiento rítmico.

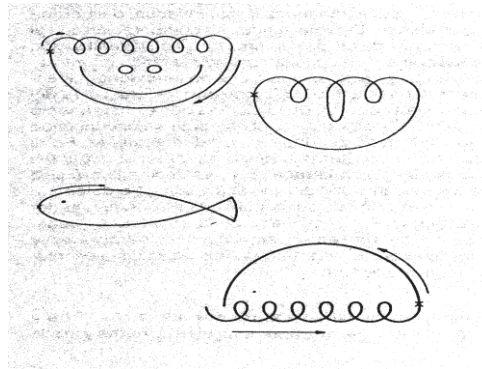


Gráfico: N° 7 Trabajos deslizados

Fuente:<http://biblioteca-digital.ucentral.cl/documentos/libros/lintegrado/escritura%20manuscrita.html>

Ejercicios de progresión.- Incluyen dos tipos de movimiento, progresión grande y pequeña.

Los movimientos de progresión grande ponen en acción brazo, antebrazo, hombro y codo. Y los movimientos de progresión pequeña ponen en acción las articulaciones de los segmentos distales, es decir rotación de la mano alrededor del puño y los movimientos de flexión y extensión de los dedos.

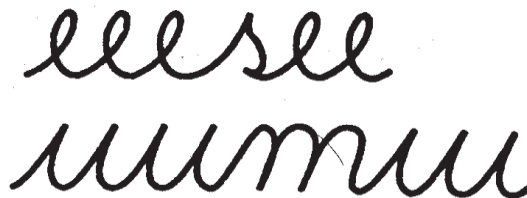


Gráfico: N° 8 ejercicios de progresión

Fuente:<http://biblioteca-digital.ucentral.cl/documentos/libros/lintegrado/escritura%20manuscrita.html>

Ejercicios de inscripción: En estos ejercicios los dedos son los principales agentes de la inscripción, es decir, del movimiento requerido para registrar las letras de la superficie conviene desarrollar y potenciar su actividad.

Para realizar los ejercicios de inscripción ha y que desarrollar previamente la motricidad y la pérdida de tensión, tratando de desarrollar la motricidad fina de los dedos por medio de grafismos sencillos

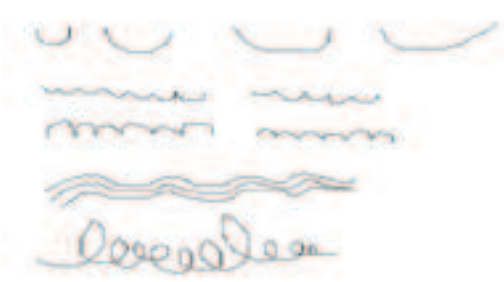


Gráfico: N° 9 Ejercicios de inscripción

Fuente:<http://www.slideshare.net/rubymenchaca/dimension-motriz-y-matematicas>

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

El juego.- Ejercicio recreativo en que se gana o se pierden según ciertas reglas. Expresa diversión, broma o pasatiempo el cual tiene un fin eminentemente interno ya que un niño juega por el simple hecho de satisfacción que la actividad lúdica le produce y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento.

Los Juegos Didácticos o lúdicos educativos.- Son actividades atractivas, participativas y motivadoras que captan la atención de los estudiantes y lo encaminan en la dirección y conducta correcta, propiciando la adquisición de habilidades y conocimientos significativos. Constituyen una herramienta de trabajo que ayuda al docente y brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de problemas en la vida cotidiana.

Desarrollo infantil.- Proceso de cambios que sufre el niño a lo largo de su existencia. Expansión de las capacidades que garantizan un ambiente necesario para que las personas y los grupos

humanos puedan desarrollar sus potencialidades y así llevar una vida creativa y productiva conforme a sus necesidades e intereses.

Desarrollo psicomotor.- El término desarrollo psicomotor designa la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia.

Corresponde tanto a la maduración de las estructuras nerviosas (cerebro, médula, nervios y músculos...) como al aprendizaje que el bebé -luego niño- hace descubriéndose a sí mismo y al mundo que le rodea.

Desarrollo motor.- Cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano y el medio.

Psicomotricidad.- Es el sistema de movimientos espontáneos de los niños y niñas, además de los que se originan en su interacción con los estímulos procedentes de su ambiente natural, o de su propio cuerpo y que dependen de la información que le ofrezcan sus procesos perceptivos.

La motricidad.- Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular. Capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento como es el sistema nervioso, órganos de los sentidos y el sistema músculo esquelético.

Motricidad fina.- Es el conjunto de movimientos precisos que requieren del desarrollo muscular del niño y un elevado nivel de coordinación y equilibrio.

Motricidad gruesa.- Es el conjunto de movimientos que implican grandes movimientos del cuerpo como la marcha, la carrera y el salto que van mejorando significativamente a lo largo del desarrollo infantil. Para poner en marcha estas habilidades se requiere práctica y un cierto grado de maduración cerebral.

Destreza motriz.- Se define como el desarrollo y precisión al nivel de la motricidad fina, lo cual necesita el previo desarrollo de los patrones psicomotores la coordinación dinámica general, equilibrio, relajación y disociación de movimientos

Coordinación.- La coordinación es la cualidad que ordena, sincroniza y armoniza todas las fuerzas internas de la persona y las pone de acuerdo con las fuerzas externas para lograr una solución oportuna a un problema motriz determinado, en forma precisa equilibrada y económica.

Coordinación viso-motriz.- La coordinación óculo-manual, viso-manual o coordinación ojo-mano, es la capacidad que posee un individuo de utilizar simultáneamente las manos y la vista con

el objeto de realizar una tarea o actividad, por ejemplo, coser, dibujar, alcanzar una pelota al vuelo, escribir, peinarse, etc.

Diadoco cinesias.- Aptitud natural a ejecutar rápidamente y alternadamente los movimientos opuestos tales como la pronación y la supinación del antebrazo.

Lecto-escritura.- Es un proceso y una estrategia. Como proceso se lo utiliza para acercarse a la comprensión del texto. Como estrategia de enseñanza-aprendizaje, se enfoca la interrelación intrínseca de la lectura y la escritura, y se la utiliza como un sistema de comunicación y meta cognición integrado.

Digrafías.- Se trata de trastornos psicomotores. El niño disgráfico motor comprende la relación entre sonidos los escuchados, y que el mismo pronuncia perfectamente, y la representación gráfica de estos sonidos, pero encuentra dificultades en la escritura como consecuencia de una motricidad deficiente.

Infancia.- Edad del niño desde su nacimiento hasta los siete años.

Gateo.- El gateo es el resultado de una evolución en el control del cuerpo. Es un movimiento armónico, simétrico, coordinado que proporciona a la columna un alivio rápido y efectivo desde las primeras jornadas del ejercicio.

Preescolar.- Se aplica a la etapa educativa que precede a la enseñanza primaria

Escolar.- Niño o joven que recibe enseñanza y estudia en una escuela.

Hipertonía.- Es la alteración del tono muscular, este presenta un aumento en su tonicidad, esta condición puede ser transitoria o en el peor de los casos por compromiso neurológico.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La investigación se fundamentó en la Constitución de la República del Ecuador, Código de la niñez y adolescencia y la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Art.6 “Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud,

discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares”

El Estado adoptará las medidas necesarias para eliminar toda forma de discriminación.

Art.7 “Los estudiantes tienen derecho a recibir una formación integral y científica, que contribuya el pleno desarrollo de su personalidad y capacidades respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género.”

Art.9 “El ministerio de educación apoya la investigación y el desarrollo de innovaciones mediante diversas modalidades que incentiven y mejoren la eficiencia de los procesos y productos educativos y que promuevan una actividad proactiva, emprendedora y orientada al éxito.”

Art.17 “La educación preescolar constituye la fase previa al nivel de educación básica, con el cual debe integrarse. Asistir y proteger al niño en su crecimiento y desarrollo en las experiencias socioeducativas propias de la edad; atender sus necesidades e intereses en las áreas de la actividad física, afectiva de inteligencia, de voluntad, de moral, de ajuste social, de expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad, destrezas y habilidades básicas y le ofrecerá como complemento del ambiente familiar, la asistencia pedagógica y social que requieran para su desarrollo integral.

Art.26 “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.”

Art.27 “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual. Vivir y desarrollarse en un ambiente estable y afectivo que les permitan un adecuado desarrollo emocional.”

Art.37 “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad y calidez se debe desarrollar un pensamiento autónomo.”

Art. 48 “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte, y a más actividades propias de cada etapa evolutiva.”

Es obligación del estado y gobiernos seccionales promocionar e inculcar la práctica de juegos tradicionales, crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos, para el ejercicio de este derecho.

Art.350 “Señala que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.”

Estos artículos dan a conocer los derechos que tienen los niños para recibir una educación de calidad y la responsabilidad que tienen los docentes para dar dicha educación a través de la búsqueda de técnicas activas de aprendizaje que promuevan una educación integral, creativa e innovadora para formar así hombres y mujeres de bien para el país

CARACTERIZACIÓN DE LAS VARIABLES

<p>VAIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juego</p>	<p>El juego es el instrumento ideal del aprendizaje ya que permite facilitar la adquisición de conocimientos indispensables a través de la autoeducación y ayuda a construir nuevos descubrimientos desarrollando y enriqueciendo la personalidad.</p>
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo motor fino</p>	<p>Es el conjunto de los movimientos finos realizados por algunas partes del cuerpo, en actividades que necesitan destreza, precisión y un elevado nivel de coordinación.</p>

Cuadro N° 1 Caracterización de las Variables.
Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La modalidad del trabajo de investigación es Socio-educativo porque le aporta a la Institución una visión transformadora de la humanidad, de la educación y de las culturas, a través de la formación y actualización permanente de los docentes. De acuerdo con Dinorah García (2010). “Pone énfasis en una práctica política comprometida con la humanización de las personas, con la búsqueda permanente del bien común, con el ejercicio de una ciudadanía corresponsable, y una acción audaz, a favor de la inclusión y la equidad”.

La investigación que se realizó según los objetivos es de tipo Descriptiva porque en ella se detalló el problema de la escasa utilización de juegos en el aprendizaje y desarrollo motor de los estudiantes del segundo año de educación general básica, para lo cual se diseñaron instrumentos de investigación cuyos datos fueron procesados en tablas de tabulación y gráficos estadísticos. Los datos que se obtuvieron fueron interpretados para identificar factores que inciden en la aplicación del juego para el desarrollo de la psicomotricidad.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

El universo de estudio lo constituyeron los niños/ niñas y maestras del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” y fue de 31 personas.

Nombre de la institución	Cantidad
Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”	
Maestras	3
Niños	28
Población total	31

Cuadro N° 2 Población

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Muestra

Como la población es manejable no se requiere de una muestra.

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
VI				
JUEGO			Docente	Técnica:
Es el soporte pedagógico útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras.	Soporte pedagógico	-simbólico	1,9	
		- motor	2,10	Encuesta
		-con reglas	3,6	
				Instrumento:
Este a su vez se constituye en una herramienta innovadora en el aprendizaje enseñanza de los escolares ya que los motiva al mismo tiempo que potencia habilidades en los estudiantes.	Capacidades intelectuales	-construir objetos con legos	5	Cuestionario con preguntas dirigidas a los docentes.
		-moldea números con plastilina	7	
	Capacidades motoras	Nociones espaciales	4	
		Lateralidad	8	

VD			Niños	Técnica:
DESARROLLO MOTOR FINO				
Es el conjunto de movimientos finos realizados por algunas partes del cuerpo, en actividades que necesitan precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto son movimientos de poca amplitud realizados por una o varias partes del cuerpo que responden a un determinado nivel de exigencia y exactitud en su ejecución.	Movimientos finos	-colorear	15	Observación
	Precisión	-moldear	12	Instrumento:
		-rasgar	13	
		-coger	11,14	Lista de Cotejo
		-abrochar y desabrochar botones	16	
	Coordinación	-manual	1,2,3,4,5,6,7	
			8,9,10	

Cuadro N° 3y 4 Operacionalización de la variable dependiente.
Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En el presente trabajo se aplicaron la encuesta con un cuestionario estructurado dirigido a las maestras del Centro Educativo Psicopedagógico Copitos de Miel.

Se aplicó también la observación con una lista de cotejo a los niños y niñas del Centro Educativo Psicopedagógico Copitos de Miel donde se determinó la utilización de los juegos en el aprendizaje y desarrollo motor fino de los estudiantes.

Para la elaboración de los instrumentos se siguió los siguientes pasos:

- Revisión de los conceptos y teoría en general
- Elección del tipo de fuentes.
- Construcción de los ítems
- Construcción del instrumento en su versión preliminar.

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

Luego de la recopilación de los datos se realizaron las siguientes actividades:

- Revisión crítica de la información recogida, es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente.
- Tabulación
- Estudio estadísticos de datos para presentación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Se realizó una revisión de la información recogida y se procedió a la tabulación de los cuadros según las variables. El procesamiento de los datos se lo realizó en forma electrónica, utilizando el programa EXCEL.

La información se presentó en cuadros estadísticos y gráficos, para su análisis y se utilizó la estadística descriptiva básica.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis e interpretación de resultados de la observación realizada a niños y niñas del segundo año de educación general básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”.

1. Gira la mano hacia la izquierda.

Total: (28 listas de cotejo).

CUADRO N° 1

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	18
NO	23	82
TOTAL	28	100



GRÁFICO N°1

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación.

El 82% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica giran la mano hacia la izquierda, el 18% no logran hacerlo, por lo tanto se diseñaran ejercicios de articulación con los miembros superiores que ayuden a los niños a la diferenciación y la disociación de los movimientos del hombro-antebrazo y la muñeca-mano para lograr que el niño tenga una mayor precisión en el dominio de la mano indispensable para iniciar el proceso de la escritura.

2. Gira la mano hacia la derecha.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°2

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	5	18
NO	23	82
TOTAL	28	100



GRÁFICO N° 2

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 18% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica giran la mano hacia la derecha mientras que el 82% no logran hacerlo; por lo cual se deben diseñar ejercicios de articulación con los miembros superiores que ayuden a los niños a preparar la diferenciación y la disociación de los movimientos del hombro-antebrazo y la muñeca-mano para lograr una mayor precisión en el dominio de la mano e iniciar el proceso de la escritura.

3. Gira la mano para que la palma quede hacia arriba y hacia abajo.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°3

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	71.
NO	8	29
TOTAL	28	100

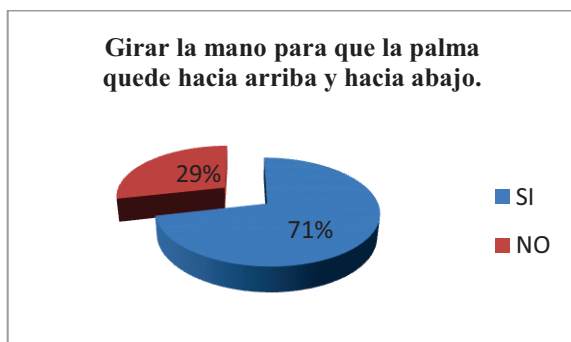


GRÁFICO N°3

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 71% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica giran la mano para que la palma quede hacia arriba y hacia abajo, mientras que el 29% no logran hacerlo; por lo cual es indispensable crear ejercicios de articulación con los miembros superiores para que los niños tomen conciencia y ejerciten la diferenciación y la disociación de los movimientos del hombro-antebrazo y la muñeca-mano a través de entrenamientos que ayuden a los niños a lograr la independencia en el dominio de la mano con relación al brazo; para iniciar el proceso de la escritura.

4. Abre y cierra las manos alternadamente y luego simultáneamente.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°4

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	50.00
NO	14	50.00
TOTAL	28	100



GRÁFICO N°4

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 50% de los estudiantes del segundo Año de Educación Básica abren y cierran las manos alternadamente y luego simultáneamente, mientras que el otro 50% no logran hacerlo; para lo cual se deben plantear ejercicios de articulación con los miembros superiores que motiven a los niños a practicar diferentes movimientos con respecto al hombro-antebrazo y la muñeca-mano para que logren con mayor independencia el dominio de los dedos con respecto a la mano preciso para iniciar el proceso de la escritura.

5. Junta y abre los dedos.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°5

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	61
NO	11	39
TOTAL	28	100



GRÁFICO N°5

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 61% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica juntan y abren los dedos de la mano, mientras que el 39% no logran hacerlo; para lo cual es importante que se diseñen ejercicios de articulación con los miembros superiores que motiven a los niños a tomar conciencia y ejercitar la diferenciación y la disociación de los movimientos del hombro-antebrazo y la muñeca-mano; estos ayudarán a mantener independencia en el movimiento de los dedos con respecto a la mano para iniciar el proceso de la escritura.

6. Levanta cada uno de los dedos al poner la mano sobre la mesa.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°6

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	18
NO	23	82
TOTAL	28	100



GRÁFICO N°6

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 18% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica levantan cada uno de los dedos al poner la mano sobre la mesa, mientras que el 82% no logran hacerlo; por lo que es importante que los niños ejerciten sus articulaciones superiores a través de juegos didácticos que los ayuden a la diferenciación y la disociación de los movimientos del hombro-antebrazo y la muñeca-mano para obtener con mayor independencia el dominio de los dedos con respecto a la mano, fundamental para el proceso de la escritura.

7. Junta y separa los dedos al poner la mano sobre la mesa.

Total: (28 listas de cotejo).

CUADRO N° 7

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	39
NO	17	61
TOTAL	28	100



GRÁFICO N°7

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 39% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica juntan y separan los dedos al poner la mano sobre la mesa, mientras que el 61% no logran hacerlo; por lo que es importante crear ejercicios de articulación con los miembros superiores que sean novedosos, motivadores y ayuden a los niños a ejecutar movimientos independientes de la muñeca-mano y lograr con mayor dominio el movimiento de los dedos con respecto a la mano esencial en el inicio del proceso de la escritura.

8. Toca todos los dedos con el pulgar.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°8

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	93
NO	2	7
TOTAL	28	100



GRÁFICO N°8

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 93% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica tocan todos los dedos con el pulgar, mientras que el 7% no logran hacerlo; por lo cual es importante que se diseñen ejercicios de articulación con los miembros superiores que los ayuden a tener precisión en el movimiento y destreza al separar sus dedos y tocarlos con el pulgar en secuencia.

9. Forma una pinza con los dedos pulgar, índice y medio.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°9

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	89
NO	3	11
TOTAL	28	100

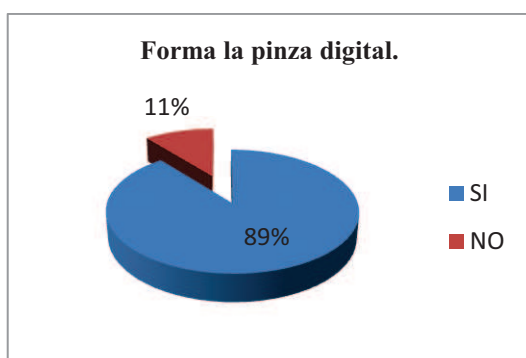


GRÁFICO N°9

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

.Análisis e interpretación.

El 89% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica forman la pinza digital, mientras que el 11% no logran hacerlo; para lo cual se realizarán ejercicios de coordinación visual y manual que ayuden a los niños a formar la pinza digital utilizando los tres dedos; elemental para lograr la independencia de los dedos con respecto a la mano; al abrirla y cerrarla e intentar agarrar objetos con ella.

10. Abre y cierra la pinza digital.

Total: (28 lista de cotejo)

CUADRO N°10

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	82
NO	5	18
TOTAL	28	100



GRÁFICO N°10

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 82% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica abren y cierran la pinza digital, mientras que el 18% no logran hacerlo; para lo cual se crearan distintos ejercicios de coordinación manual que los ayuden a flexionar estirar sus dedos y puedan formar la pinza digital utilizando los tres dedos.

11. Agarra diferentes objetos con la pinza digital.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°11

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	79
NO	6	21
TOTAL	28	100

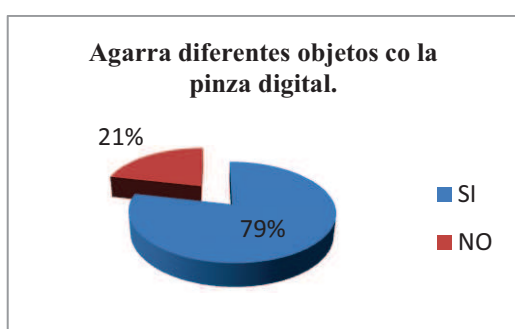


GRÁFICO N°11

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 79% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica agarran diferentes objetos con la pinza digital, mientras que el 21% no logran hacerlo; por lo tanto se diseñarán ejercicios de coordinación visual y manual que ayuden a los niños a ejercitar sus manos y dedos de manera que ellos puedan formar la pinza digital utilizando los tres dedos y mantener la independencia de los dedos con respecto a la mano.

12. Realiza bolitas de plastilina utilizando el dedo pulgar, índice y medio.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°12

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	57
NO	12	43
TOTAL	28	100

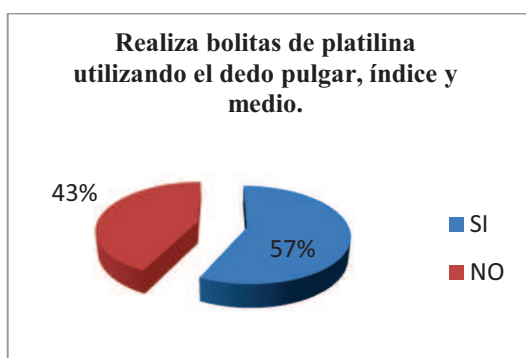


GRÁFICO N°12

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 57% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica realizan bolitas de plastilina utilizando el dedo pulgar, índice y medio, mientras que el 43% no logran hacerlo; por lo tanto se diseñaran actividades de modelado que involucren la utilización de estos tres dedos para fomentar el interés del niño al realizar actividades creativas formando la pinza digital utilizando los tres dedos. Esto ayudará al niño a tener suficiente motor fino para aislar su dedo índice y pulgar, usar una buena pinza, usar estos dedos en movimientos opuestos al mismo tiempo, hacer los cambios necesarios en dirección y presión para formar la bola.

13. Rasga hojas de papel en tiras.

Total: (28 listas de cotejo).

CUADRO N°13

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	86
NO	4	14
TOTAL	28	100



GRÁFICO N°13

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 86% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica rasgan hojas de papel en tiras, mientras que el 14% no logran hacerlo.

El niño desarrollará con precisión, rapidez, coordinación y control el movimiento de los dedos y las manos cuando adecue distintos movimientos de la mano con la percepción visual a través de ejercicios de coordinación visual y manual.

14. Coge correctamente el lápiz.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N°14

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	89
NO	3	11
TOTAL	28	100

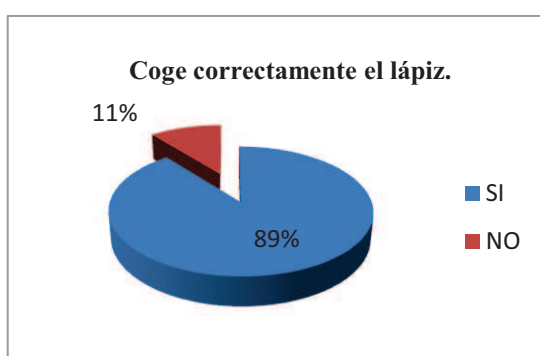


GRÁFICO N°14

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación.

El 89% de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica cogen correctamente el lápiz, mientras que el 11% no logran hacerlo bien.

Es muy importante que el niño maneje muy bien la pinza escritora y tenga un agarre correcto del lápiz para iniciar el proceso de la escritura, esto se logrará diseñando ejercicios gráficos donde se utilizarán técnicas pictográficas y escriptográficas que los ayuden a ejercitar sus manos y dedos las cuales llevarán al niño de una manera adecuada a prepararse para escribir.

15. Colorea un dibujo saliéndose ocasionalmente de la línea.

Total: (28 listas de cotejo).

CUADRO N°15

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	75.00
NO	7	25.00
TOTAL	28	100

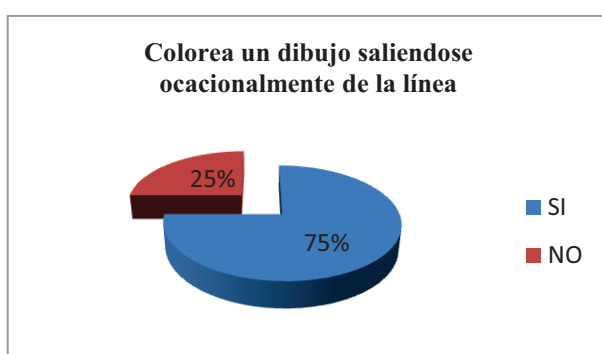


GRÁFICO N°15

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 75% de los Estudiantes del Segundo Año de Educación Básica colorean un dibujo saliéndose ocasionalmente de la línea, mientras que el 25% no logran hacerlo bien; para lo cual se diseñaran actividades de pintura y dibujo libre que ayuden al niño a dirigir sus movimientos cuidadosamente dentro de un espacio y hacer pequeños cambios de dirección. Puede fijarse en un espacio determinado por otro y trabajar dentro del mismo.

16. Abrocha y desabrocha botones.

Total: (28 listas de cotejo)

CUADRO N° 16

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	93
NO	2	7
TOTAL	28	100

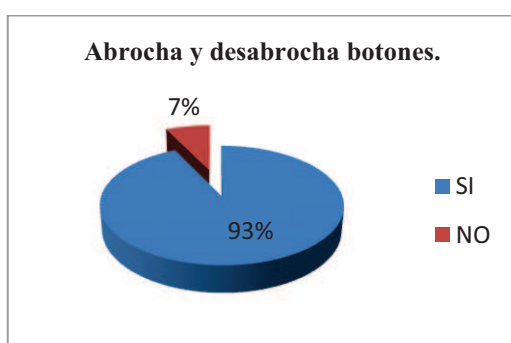


GRÁFICO N° 16

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica.

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación.

El 93% de los Estudiantes del Segundo Año de Educación Básica abrochan y desabrochan botones, mientras que el 7% no logran hacerlo; por lo cual se diseñarán actividades que le ayuden al control del movimiento de sus manos y dedos para mejorar la motricidad fina.

El niño desarrollará con mayor precisión, rapidez, coordinación y control el movimiento de los dedos y las manos; adecuando dichos movimientos con la percepción visual.

Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a maestras del Segundo Año de Educación General Básica.

1. Se siente a gusto cuando juega con los niños

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 1

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	2	67
AVECES	0	0
NUNCA	0	1
TOTAL	3	100

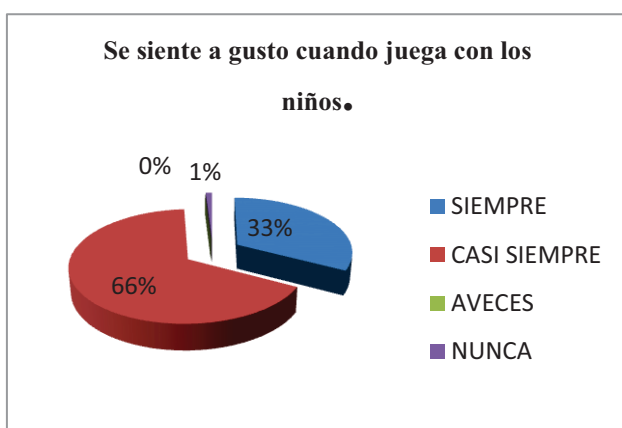


GRÁFICO N° 1

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación.

El 33 % de los maestros de Segundo Año de Educación General Básica se sienten a gusto cuando juegan con los niños, el 67 % casi siempre, el 1% nunca; por lo que se puede decir que los docentes realizan actividades lúdicas con los niños en determinadas horas o momentos porque se sienten a gusto cuando juegan pero se sienten sujetos a cumplir con la carga horaria y no disponen de un espacio de tiempo para realizar juegos significativos con los niños y niñas.

2. Con que frecuencia juega con los niños.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 2

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	2	67
AVECES	0	0
NUNCA	0	1
TOTAL	3	100

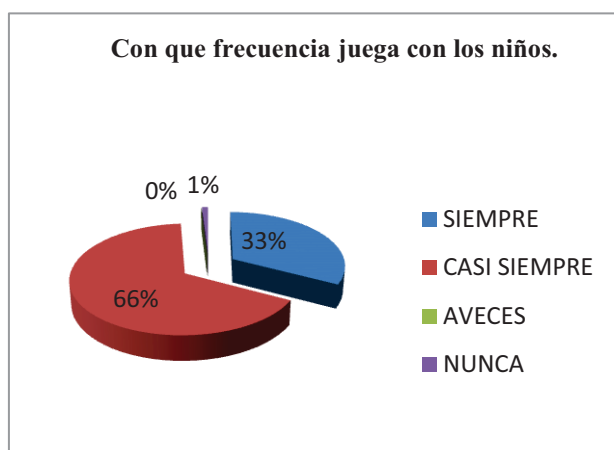


GRÁFICO N° 2

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis e interpretación

El 33 % de los maestros de Segundo Año de Educación General Básica siempre juegan con los niños, el 67 % casi siempre y el 1% no juegan frecuentemente con los niños y niñas ; por lo que los maestros no disponen del tiempo necesario para realizar actividades lúdicas con los estudiantes; porque se sienten sujetos a cumplir con la programación de los contenidos sin poner atención a las necesidades de los educandos.

3. Los juegos están relacionados con las actividades del aprendizaje.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 3

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	67
CASI SIEMPRE	1	33
AVECES	0	0
NUNCA	0	1
TOTAL	3	100

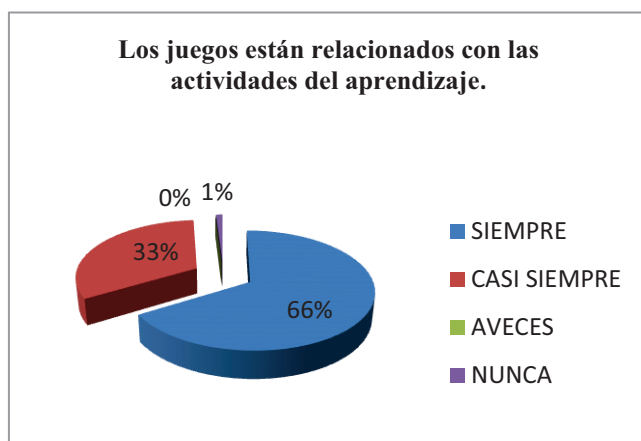


GRÁFICO N° 3

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación

El 33 % de los maestros de Segundo Año de Educación General Básica siempre relacionan el juego con las actividades del aprendizaje el 67% casi siempre lo hacen y el 1% no logran relacionar las actividades de aprendizaje con el juego, por lo que los docentes necesitan capacitarse para poder enlazar actividades del aprendizaje con juegos innovadores que ayuden a los niños a desarrollar la motricidad fina.

4. Utiliza juegos para desarrollar habilidades motoras en los niños.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 4

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	1	33
AVECES	1	33
NUNCA	0	1
TOTAL	3	100

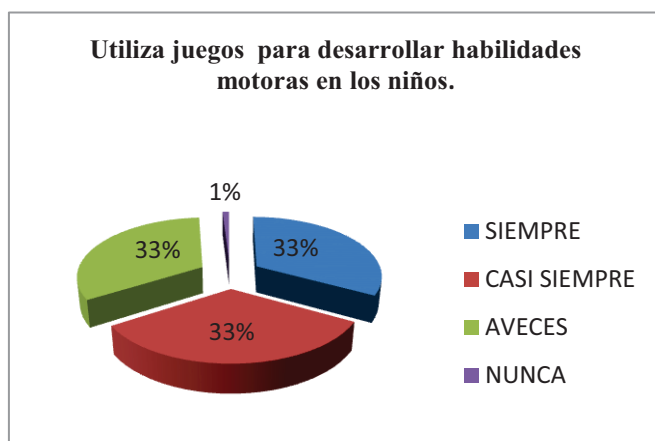


GRÁFICO N° 4

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación

El 33% de los maestros del Segundo Año de Educación General Básica siempre utilizan juegos para desarrollar habilidades motoras en los niños, el 33% casi siempre, el 33% a veces y 1% no ; por lo que es importante que los docentes utilicen este recurso para propiciar un buen desarrollo motor en los niños.

5. Utiliza recursos didácticos en el desarrollo de un juego.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 5

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	0	1
AVECES	1	33
NUNCA	1	33
TOTAL	3	100

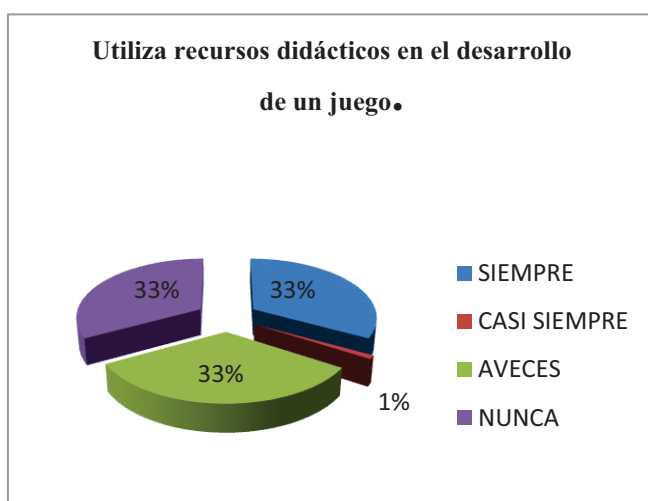


GRÁFICO N° 5

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación

El 33% de los maestros de Segundo Año de Educación General Básica siempre utilizan recursos didácticos en el desarrollo de un juego, el 33% casi siempre, el 33% a veces y 1% nunca, por lo que los docentes necesitan de su intelecto para crear recursos adecuados y novedosos que llamen la atención de los niños para así crear mayor interés en las actividades lúdicas y mejorar sus habilidades motoras.

6. Crea juegos.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 6

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	0	0
AVECES	0	1
NUNCA	2	67
TOTAL	3	100

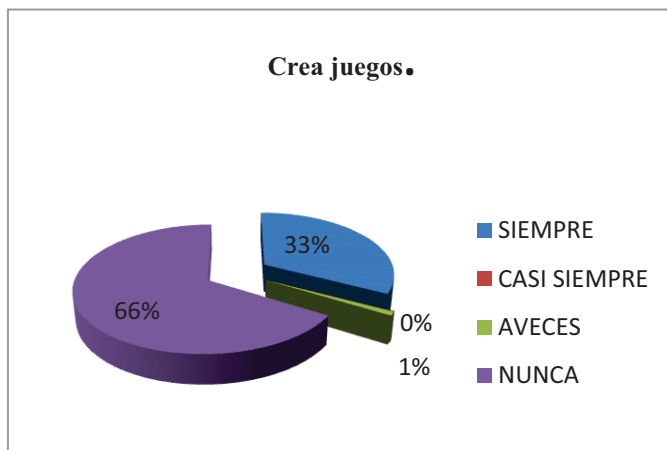


GRÁFICO N° 6

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor

Análisis en interpretación

El 33% de los maestros de Segundo Año de Educación General Básica siempre crean juegos didácticos, el 63% lo hace casi siempre y el 1% nunca por lo que los docentes necesitan de una guía adecuada de capacitación que pueda ayudarlos a diseñar juegos innovadores que llamen la atención del niño.

7. Realiza actividades de modelado con los niños.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 7

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	0	0
AVECES	2	67
NUNCA	0	1
TOTAL	3	100

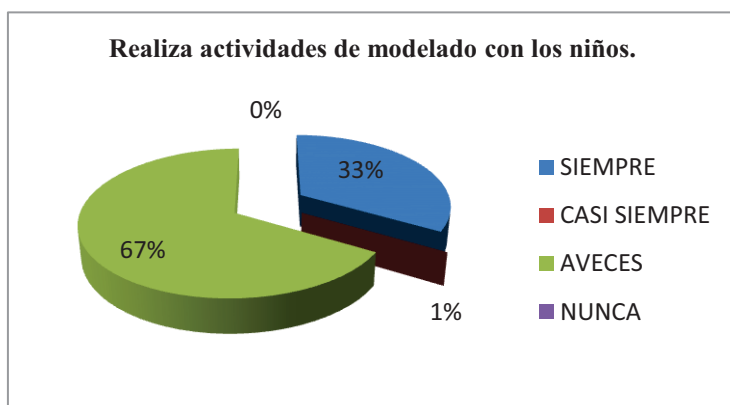


GRÁFICO N° 7

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación

El 33% de los maestros del Segundo Año de Educación General Básica siempre realizan actividades de modelado con los niños el 67% a veces y el 1% nunca ; por lo que es importante que los docentes dispongan del tiempo necesario y del material adecuado para realizar este tipo de actividades con los niños; para lo cual se deben adecuar los horarios para dar espacio a realizarse actividades lúdicas donde el maestro enseñe al niño a fortalecer los músculos de sus manos para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes.

8. Practica juegos para desarrollar la lateralidad en los niños.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 8

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	1	33
AVECES	1	33
NUNCA	0	1
TOTAL	3	100

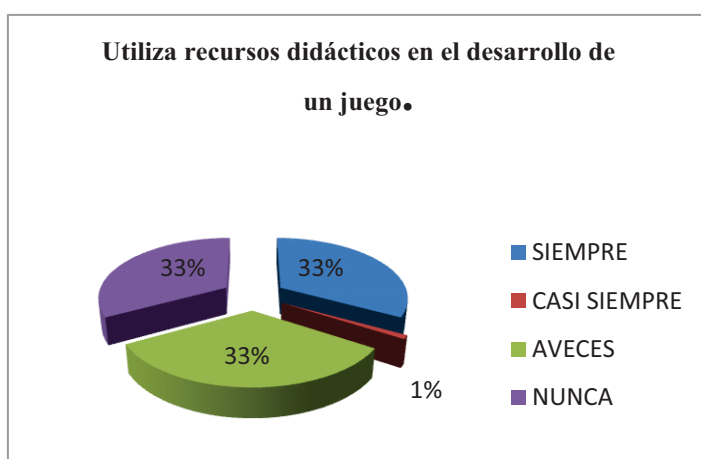


GRÁFICO N° 8

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación

El 33% de los maestros del Segundo Año de Educación General Básica siempre practican juegos para desarrollar la lateralidad, el 33% casi siempre lo hace, el 33% a veces y 1% nunca ; por lo que los maestros necesitan conocer acerca de ejercicios de orientación novedosos que ayuden a los niños a desarrollar la lateralidad.

9. Practica juegos de imitación para desarrollar la motricidad fina en los niños.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 9

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	1	33
AVECES	0	1
NUNCA	1	33
TOTAL	3	100

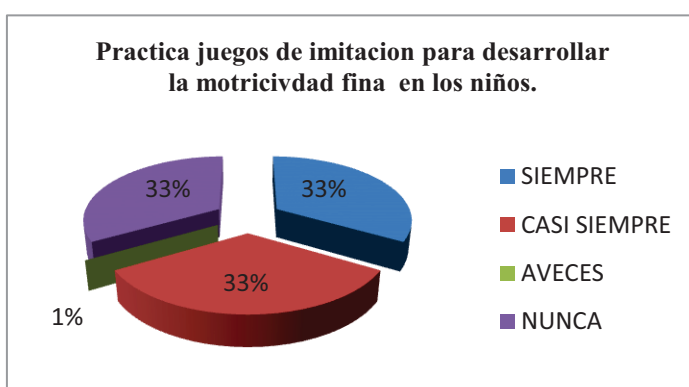


GRÁFICO N° 9

Elaborado por: MÉDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación

El 33% de los maestros del Segundo Año de Educación General Básica siempre practican juegos de imitación para desarrollar la capacidad creativa en los niños, el 33% casi siempre, el otro 33% a veces y el 1% nunca ; por lo que los docentes no disponen de suficiente tiempo y no disponen de una guía de juegos de imitación por lo que no pueden realizar este tipo de actividades con los niños para lo cual se debería adecuar un tiempo prudencial dentro del horario escolar y solventar dichas necesidades.

10.- Utiliza juegos creativos para desarrollar la motricidad en los niños.

Total: 3 encuestas

CUADRO N° 10

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	1	33
AVECES	1	33
NUNCA	0	1
TOTAL	3	100

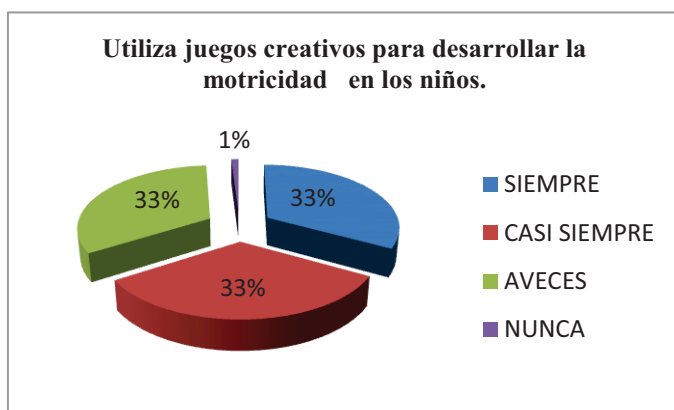


GRÁFICO N° 10

Elaborado por: MÉNDEZ Mónica

Fuente: Estudio dirigido sobre juegos en el desarrollo motor.

Análisis e interpretación

El 33% de los maestros del Segundo Año de Educación General Básica siempre utilizan juegos creativos para desarrollar la creatividad en los niños, el 33 % lo hacen casi siempre, el 33% a veces y el 1% nunca; por lo que los docentes no logran a desarrollar la creatividad en los niños y niñas porque los juegos que utilizan son repetitivos y poco interesantes por la ausencia de recursos didácticos.

Para lo cual se recomienda que el docente incorpore a su planificación didáctica una serie de juegos motivadores para desarrollar la creatividad y utilice su creatividad para crear material didáctico.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

- Los niños del Segundo Año de Educación General básica presentan un limitado nivel de desarrollo motor, por lo que demuestran tener problemas para disociar los movimientos de la muñeca y de los dedos de su mano dominante y que al mismo tiempo, los dedos no presentan precisión, la coordinación y fuerza necesaria para tomar el lápiz, la lateralidad y la tonicidad de los músculos; causándoles así problemas en la lecto-escritura.
- Los juegos que utilizan las maestras del Segundo Año de Educación General Básica son típicos así como escasos y repetitivos por lo que se ha podido observar que no figuran interés en los niños y niñas; ya que carecen de recursos didácticos y en su mayoría los realizan dentro del aula.
- Los juegos se relacionan con el desarrollo motor de los niños porque éstos posibilitan el control de movimientos, propiciando así la utilización de diversas capacidades; entre ellas: la manipulación, movilización y el tomar contacto con objetos.
- La guía de juegos para el desarrollo motor fino, aporta a los docentes de una herramienta útil y amena para potenciar las habilidades psicomotrices de los niños y niñas y así mejorar el aprendizaje.

RECOMENDACIONES:

- Se recomienda utilizar sistemáticamente Juegos innovadores que incluyan la utilización de recursos didácticos novedosos que permitan a los niños y niñas mejorar los movimientos de las manos, tener conciencia de la lateralidad de su cuerpo y mantenerse relajado; esto contribuirá al óptimo desarrollo de la motricidad fina. A si también se invita al docente a disfrutar con los niños del juego y de los espacios abiertos que dispone la institución.
- Las maestras deben estimular el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas utilizando juegos en el desarrollo motor; para mejorar la coordinación viso-motriz, lateralidad y tonicidad de los estudiantes.
- Se recomienda que los docentes utilicen una guía de aplicación de juegos que ayude a los niños y niñas del segundo año de educación general básica a mejorar sus habilidades motrices; por lo que es necesario que los maestros de Educación General Básica reciban

continuamente cursos de capacitación pedagógica sobre la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina de los niños.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

**GUÍA DE APLICACIÓN DE
JUEGOS EN EL DESARROLLO MOTOR FINO DE
NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO
“COPITOS DE MIEL” PROVINCIA DE PICHINCHA, PARROQUIA CALDERÓN.**



Autora: MÉNDEZ MAFLA Mónica Patricia

Quito-Ecuador

FICHA TÉCNICA:

Título de la propuesta :	Guía de aplicación de juegos en el desarrollo motor fino de niños y niñas del segundo año de educación general básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” Provincia de Pichincha, Parroquia Calderón.
Nombre de la autora:	Méndez Mafla Mónica Patricia
Lugar donde se ejecutará la propuesta:	Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”
Población beneficiaria:	Niños y niñas del segundo año de educación general básica, docentes y padres de familia
Lugar de realización:	Provincia Pichincha, Parroquia Calderón, Barrio San Juan de Calderón.

ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Luego de aplicar las encuestas y procesar los datos se obtuvieron algunas conclusiones en base a las cuales se ha podido establecer que las maestras del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” del segundo año de educación general básica; aplican juegos en el desarrollo de las destrezas motoras de los niños; pero los ejecutan de manera repetitiva, poco interesantes y con escasos recursos didácticos, esto lo realizan sin un debido proceso que ayude a los niños a desarrollarse física e intelectualmente. Por esta razón propongo la aplicación de una Guía de Juegos innovadores para que los niños se motiven a adquirir nuevos conocimientos que favorezcan a mejorar la motricidad fina de los estudiantes, la cual es fundamental en el proceso de la lectoescritura. Así lo considera Escobar Jarrín Geoconda Maricruz (2010). Motricidad fina y desarrollo de destrezas de los niños/as de primero y segundo año de educación básica de la Escuela Trinidad Camacho del Cantón Guaranda en el período 2009-2010.

Considerando la estimulación de la Motricidad Fina (músculos de la mano), es fundamental antes del aprendizaje de la lectoescritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta de que el maestro de segundo de básica realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad para lograr el dominio y destrezas de los músculos finos de dedos y manos. (Pág. 94)

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/761/EPS34.pdf?sequence=1>

Un buen desarrollo de esta destreza se manifestará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja del cuaderno.

La propuesta es viable porque la institución educativa tiene como objetivo principal la capacitación permanente del personal docente para que éste; esté en mejores condiciones de impartir los aprendizajes en beneficio de los niños y niñas; ya que la sociedad demanda cada vez más docentes con mejores conocimientos y más comprometidos con su labor; por cuanto esto tiene una influencia directa en la educación de los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN

Con la investigación que se realizó y de acuerdo a las conclusiones de la misma se determinó que en el Centro Educativo Psicopedagógico Copitos de Miel existe la necesidad de mejorar las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes del segundo año de educación general básica para el desarrollo de la motricidad fina. La presente propuesta se plantea en base a dicha necesidad porque busca estimular el desarrollo de destrezas y la coordinación viso-manual que servirán para que el niño maneje los signos gráficos para la escritura con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja del cuaderno.

Es de interés realizarla porque la institución posee escasa información del juego como una estrategia de aprendizaje innovadora. La guía que se va a realizar puede servir para que docentes se auto capaciten y renueven las metodologías utilizadas en el aula de clases.

Es trascendental porque busca desarrollar la creatividad y habilidades motoras a través de juegos innovadores que ayuden a formar niños con espíritu de cooperación, compañerismo y respeto, tomando en cuenta que el juego se incorpora fácilmente a las necesidades educativas y recreativas de los estudiantes.

La propuesta se justifica porque se requiere que los docentes se actualicen y capaciten en la utilización de novedosos juegos para el desarrollo de la motricidad fina; de modo que la Guía de aplicación contribuya al fortalecimiento de la formación escolar y personal de los niños.

Los beneficiarios serán los docentes y con ellos los niños y padres de familia del segundo año de educación general básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La propuesta asume un enfoque constructivista porque le permite a los niños y niñas ser parte de su propio aprendizaje, a través de actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de sus habilidades motrices, así como también a descubrir nuevas. La guía de juegos les permitirá

afianzar sus relaciones sociales y sus conocimientos previos, ya que está encaminada en la transformación de la planificación didáctica en el aula y metodologías de aprendizaje enseñanza.

OBJETIVOS

Objetivo General

Dotar a los docentes de un conjunto de juegos que contribuyan a mejorar el desarrollo motor de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Objetivos Específicos

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las destrezas motrices de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico "Copitos de Miel"

Realizar ejercicios manuales que fortalezcan los músculos de las manos y dedos de los niños y niñas de Segundo año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”

Ejecutar permanentemente juegos que motiven a los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica a desarrollar la motricidad fina, la coordinación viso-motora, la lateralidad, la coordinación facial, la tonicidad y la estructuración espacial.

UBICACIÓN SECTORIAL

CROQUIS

El Centro Educativo Psicopedagógico Copitos de Miel se encuentra ubicado en:

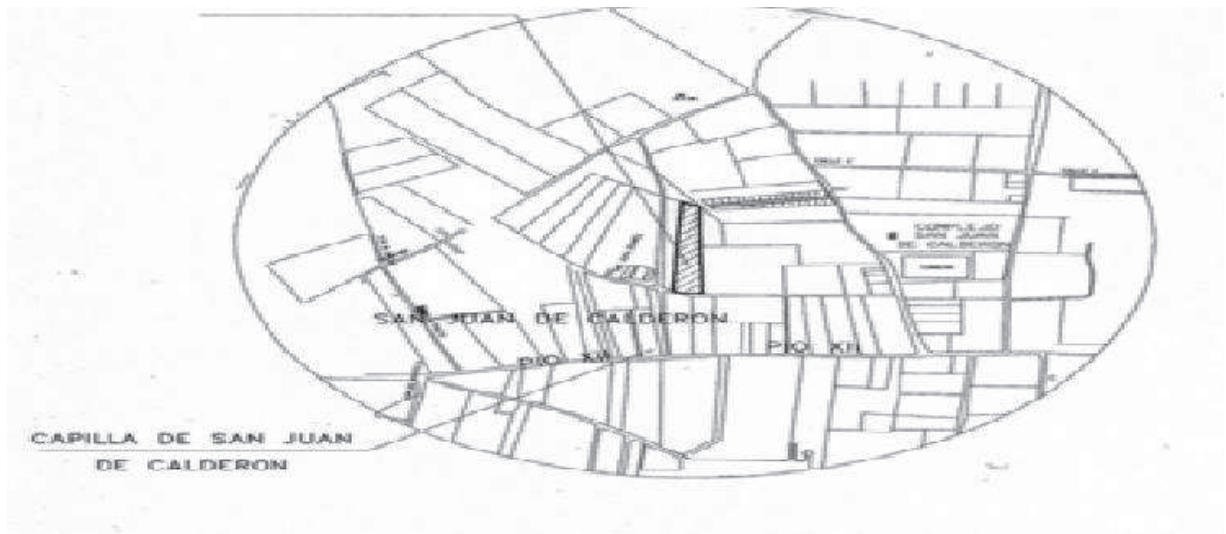
Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Calderón

Sector: San Juan de Calderón

Calle: San Isidro



FACTIBILIDAD

La propuesta posee factibilidad económica financiera porque no implica gastos económicos para la comunidad educativa por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora, siendo la propuesta de fácil manejo e implicando solo el talento humano de los docentes y estudiantes como la utilización de recursos existentes en la institución y otros creados con material reciclable.

Desde el punto de vista legal todos los derechos enunciados deberán ser adquiridos para mejorar las capacidades y potencialidades de la población y que estas contribuyan a reducir las desigualdades e inequidades de la población.

IMPACTO

La guía tiene como beneficiarios directos a las docentes de la institución y como beneficiarios indirectos a los niños y niñas del Segundo Años de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”.

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

La presente Guía constituye una valiosa herramienta para que a partir de los propósitos del currículo vigente se tome en cuenta las necesidades de los niños y niñas, desde las diferentes dimensiones del desarrollo infantil, en un ambiente y clima emocional seguro que invite a desarrollar su potencial creativo. Ha sido ideada para acompañar a los docentes en la tarea de formar a los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica desde la perspectiva del desarrollo integral.

En ella se detallan las respectivas orientaciones metodológicas para el uso adecuado:

El juego con material didáctico.

Se recomienda antes de iniciar el ejercicio organizar, seleccionar y distribuir el material didáctico según sean las actividades a desarrollarse: individuales o grupales.

Organizar el aula según la necesidad de actividad de los niños.

Distribuir adecuadamente los espacios dentro y fuera del aula

Organizar los materiales según su uso.

Colocar los materiales en una caja de cartón debidamente rotulada después de su uso.

Limpiar los materiales manipulados por los niños.

El juego en relación al espacio

Al clasificar el material didáctico surgen rincones y espacios de juegos.

Se recomienda utilizar un espacio que vaya acorde a la actividad que el niño va a realizar como por ejemplo en el juego simbólico se necesita de un espacio creado por el docente llamado Rincón de dramatización.

Selección del material didáctico

Se recomienda utilizar el material didáctico tomando en cuenta las habilidades, interés y el nivel de desarrollo de los niños y niñas.

Procedimientos para el uso adecuado del material didáctico:

Previo a la utilización del material didáctico se recomienda realizar actividades encaminadas a diagnosticar los conocimientos previos de los estudiantes

Establecer compromisos y consignas con los niños y niñas sobre el uso, cuidado y ordenamiento adecuado del material.

Organizar a los niños y niñas según sea la actividad individual o grupal.

El docente debe modelar la actividad a realizarse.

Permitir que los niños pregunten y volver a modelar sino entendieron la actividad.

Recoger y guardar los materiales.

Establecer un diálogo sobre las actividades realizadas con los niños y niñas.

Es necesario que los docentes tengan presente que el material didáctico por su propia naturaleza y característica es fuente de placer e involucra a los niños y niñas de manera espontánea a la actividad lúdica, no se puede perder de vista que el propósito de estos no es entretener, sino lograr que los estudiantes transformen conozcan y actúen sobre la realidad y que al hacerlo acompañen la acción con la palabra.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA



evolución.

El juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niños y niñas. Mediante la actividad lúdica, afirman su personalidad, desarrollan su imaginación y enriquecen sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología de los niños y niñas y su

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa...en definitiva, placer de interactuar y compartir.



De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones

externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego.

El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y les permite liberarse de las imposiciones que lo real les impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo se impone a ellas.

El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para los niños y niñas es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aportaciones del juego para el desarrollo infantil

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, porque además de aportar al niño placer y momentos de distracción; le ayuda a estimular su desarrollo infantil. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual y aporta a las diferentes dimensiones del desarrollo durante la infancia. Siendo estas las siguientes:

- **Aportaciones al desarrollo cognitivo.-** El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niños por lo que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.
- **Aportaciones al desarrollo social.-** El juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita el desarrollo social del niño, en cuanto que aprende a ser reciproco; dar y recibir como la empatía.
- **Aportaciones al desarrollo emocional.-** El juego consigue el equilibrio emocional del niño porque es él quien decide la historia de los personajes de su juego: lo que hacen, el tiempo, de qué manera quien está implicado. Además les presta sus emociones y sentimientos.
- **Aportaciones al desarrollo motor.-** El juego estimula el desarrollo motor del niño, ya que constituye la fuerza impulsadora para que realice la acción que desea.



Argumentos educativos para la enseñanza del juego en la escuela.

El mundo del juego es grande y caótico. Este “caos” hay que estructurar y sistematizar para una educación activa.

En el presente se pierden muchos juegos populares por la influencia de un consumo pasivo (televisión). Por eso hay que revivir estos juegos y aprender

nuevos para no caer en la pasividad.

Jugar y cantar bien necesita instrucción. Esta instrucción tiene como objetivo hacer que los niños aprendan a jugar y cantar sin conducción.

Ningún otro contenido como el “juego” posibilita tan idealmente cumplir las necesidades de una educación integral: desarrollando la motricidad y el cuerpo, ocupando la cabeza, el intelecto y satisfaciendo necesidades sociales y afectivas (jugar juntos).




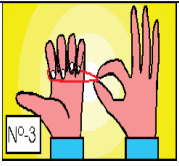





La escuela funciona como un ente de preparación y solución donde se prepara al niño para la vida competitiva individual. El juego al contrario es una actividad social, donde el niño aprende a integrarse, aceptar y desarrollar reglas sociales. Y así el juego puede contrarrestar al aspecto individualista de la educación.

La guía de juegos contribuye a mejorar el problema de la deficiencia motriz en los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica a través de la implementación de una guía de juegos que van orientados al desarrollo de las destrezas motoras como la tonicidad muscular, habilidades motrices, coordinación viso-motora, la coordinación facial, la estructuración espacial, lateralidad y la creatividad; en la cuales se evidenció un bajo desempeño.

APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Los ejercicios que se plantean a continuación fortalecerán los músculos de la mano de niños y niñas por lo que se recomienda realizarlos frecuentemente y antes de cada juego.

El docente estimará el tiempo necesario para la realización de uno varios de ellos según las necesidades de su grupo.

EJERCICIOS	INDICADOR	
Manos arriba con los dedos cerrados.	Parado, piernas separadas, flexión de los brazos abrir y cerrar los dedos.	
Abrir las manos.	Parado, piernas separadas, flexión de los brazos, abrir las palmas de las manos tocándose la yema de los dedos.	
Dedos unidos convertidos en un pez	Parado, piernas separadas, flexión de los brazos, los dedos unirlos convirtiéndolos en un pez.	
Estirar el elástico	Parado con los brazos flexionados al pecho extender los brazos a los laterales con los dedos unidos y al final abiertos	
Imitar tocar una trompeta	Parado, brazos flexionados al pecho como si se sujetara una trompeta, hacer pequeños movimientos imitando la opresión de los pulgares.	
Abrir y cerrar los dedos apretando una pelota de goma pequeña.	Parado piernas separadas, flexionar los brazos a la altura del pecho, flexionar y extender los dedos.	
Pasar la pelota de una a otra mano	Parado, piernas separadas, flexionar los brazos a la altura del pecho, pasar la pelota de una a otra mano.	
Enrollar la pelota con hilos	Parado, brazos flexionados a la altura del pecho, puños cerrados enrollar la pelota con los hilos.	
Rodar objetos con los dedos.	Parado con las piernas desplegadas y el tronco semi flexionado al frente rotar un objeto con los dedos.	

Juego N° 1

VOLEY DE GLOBOS



Objetivo:	Desarrollar la atención y disminuir la tensión en el niño.
Lugar:	Aula
Tiempo:	20'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Indicaciones para realizar el juego. Desarrollo del juego:	<ul style="list-style-type: none">• Colocar una soga en medio del aula.• Colocar equipos a ambos lados de la soga.• Distribuir globos para cada equipo de forma equitativa.• Cada jugador debe tener una manopla de cartón• Golpear el globo con la manopla y tirarla al equipo contrario. Tratando de que el otro equipo no le haga goles.• Gana el equipo que tiene menos globos.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">• globos• soga• manopla
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N° 2

TELITAS DE ARAÑA



Objetivo:	Desarrollar la capacidad de atención y destrezas motrices manuales.
Lugar:	Patio
Tiempo:	30´
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Indicaciones para realizar el juego. Desarrollo del juego:	<ul style="list-style-type: none"> • Entonar la canción “DipsyDipsy araña” aplaudiendo. Luego • Entregar goma a los niños en su mano derecha. • Aplaudir entonando nuevamente la canción. • Mientras aplauden se irán formando telitas de araña. • Retirar los restos de la goma utilizando la pinza digital.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Goma
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N° 3

LOS BOLOS



Objetivo:	Desarrollar la coordinación visual motora, la orientación espacial y el pensamiento lógico.
Lugar:	Patio
Tiempo:	30'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Indicaciones para realizar el juego. Desarrollo del juego:	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar las botellas llenas de maíz a una distancia de 5 a 10 metros del punto de partida. • Los estudiantes deben lanzar las pelotas de tal manera que logren derivar los muñecos. • Los niños poco a poco irán perfeccionando la técnica y derribarán los muñecos logrando así desarrollar la coordinación viso-motora. • Los bolos no son solo una actividad lúdica sino que se pueden transformar en un estímulo pedagógico, si hay etapas programadas para su desarrollo, y un detallado informe sobre la actuación y el progreso de cada uno.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Muñecos de cartón o botellas con maíz o arena para que pesen más • Pelotas de goma.
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N° 4

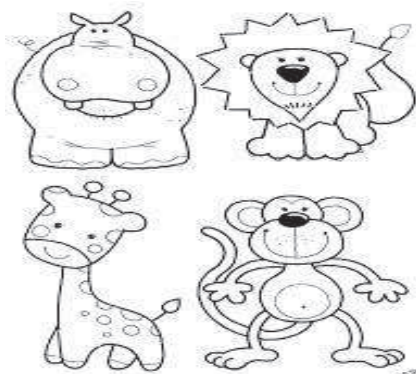
LA CAJA MÁGICA



Objetivo:	Controlar posturas y conocer el cuerpo. Desarrollar la coordinación facial.
Lugar:	Patio
Tiempo:	15'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Indicaciones para realizar el juego. Desarrollo del juego:	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se ponen en cuclillas metiendo la cabeza entre las piernas. • El docente dice: se abre la caja mágica y aparecen motos.(por ejemplo) • El niño debe imitar al objeto hasta que el docente diga se cierra la caja. • Todos vuelven a su posición inicial.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N° 5

ZOOLOGICO DE COLORES



Objetivo:	Desarrollar la motricidad fina a través de técnicas escriptográficas.
Lugar:	Aula
Tiempo:	15'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Indicaciones para realizar el juego. Desarrollo del juego:	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar a los niños distintas láminas con dibujos de animalitos que llamen su atención. • Lograr que el niño discrimine las propiedades de forma, color, sonidos y tamaño de los objetos en cada lámina. • Realizar juegos variados de observación, clasificación y comparación. • Solicitar a los niños que colorean el dibujo libremente. • Sugerir al niño decorar la lámina con rasgos escriptográficos creados de él. El niño puede elegir libremente el instrumento para colorear.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas • Lápices de varios colores (gruesos). • Tempera.
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N° 6

LA SOPA BOBA



Objetivo:	Ayudar a definir la lateralidad en los niños y niñas.
Lugar:	Aula
Tiempo:	20'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Indicaciones para realizar el juego. Desarrollo del juego:	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se sientan por parejas en una mesa, uno delante del otro. • La maestra entrega a cada niño un plato sopero y una cuchara de plástico y pone una cantidad determinada de agua en los platos. • Al escuchar la señal los niños toman la cuchara con una mano, la llenan y se la beben. • Después realizan la misma acción con la otra mano. • Seguidamente, un componente de cada pareja da el agua con la cuchara a su compañero y después repite la operación al revés. • Primero se hace con una mano y después con la otra. • La pareja que derrama menos agua es la ganadora.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Mesas y sillas del aula • Plato • Cucharas y agua
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N° 7

PASTELITOS DE ARENA



Objetivo:	Desarrollar la coordinación viso motora, el tono muscular, la creatividad, la seguridad personal, la socialización, el lenguaje.
Lugar:	Patio
Tiempo:	30'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Indicaciones para realizar el juego. Desarrollo del juego:	<ul style="list-style-type: none"> • Entregar a los niños los materiales, combinar el juego libre con pedidos especiales. • Motivar a hacer una torta de arena y agua, decorarla y partirla entre los asistentes; luego de cantar “el cumpleaños feliz”. • Proponer a los niños preparar otros alimentos como tortillas, galletas y empanadas. • Modelar para ellos la construcción de túneles, puentes y caminos por donde pasan los autos. Darles la idea de levantar una ciudad o un castillo con murallas y torres.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Juguetes de arena (baldes, palas, cedazos, rastrillos de diferentes colores y tamaños), carritos y camiones de juguetes, piedras, conchas, palos. • Utensilios de cocina como (tazas, cucharas, platos, moldes de galletas).
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 8

LAS CHAPAS



Objetivo:	Desarrollar la coordinación óculo-manual y estructuración espacial.
Lugar:	Patio Liso y llano.
Tiempo:	30'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Desarrollo del juego: Indicaciones para realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Pintar un recorrido o circuito con tiza o pintura, para mayor duración, de unos 20 cm. de ancho, con una salida y una meta. • En orden alternativo cada jugador/a golpeará su chapa, saliendo desde la línea de salida. • Se suele golpear con los dedos pulgar, índice o corazón. • Ganará quién llegue a la meta con su chapa primero. <p>Si la chapa de algún jugador se sale del recorrido, deberá empezar desde la salida. La chapa debe golpearse, no arrastrarse. Si al golpear la chapa propia con el dedo ésta saca del recorrido a otra chapa de otro jugador, éste último deberá empezar desde la salida.</p>
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • chapas metálicas de botellas de refrescos.
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 9

Carrusel de aros



Objetivo:	Realizar movimientos controlados que activen las funciones orgánicas y la coordinación óculo segmentaria.
Lugar:	En el patio
Tiempo:	30'
<p>Actividades: Presentar a los niños la zona de juego.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>Indicaciones para realizar el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • formar grupos de trabajo de ocho a diez jugadores. • entregar un aro a cada jugador • formar un círculo con los participantes de pie, separados por unos 2 metros. • cada jugador aguanta su aro en posición vertical y apoyado en el suelo. • a la señal los jugadores deben soltar su aro y tratar de agarrar el del compañero de su derecha antes de que se caiga al suelo. • jugar varias veces incrementando la distancia entre los jugadores • gana el equipo que consigue hacer un círculo mayor sin que se caiga ningún aro.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • un aro por jugador
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 10

Ven conmigo



Objetivo:	Utilizar correctamente la lateralidad y de su proyección en los demás y en los objetos.
Lugar:	En el patio
Tiempo:	30'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Desarrollo del juego: Indicaciones para realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • formar equipos de cinco jugadores. • marcar una línea de salida y a unos 15 metros colocar una silla por equipo. • al oír la señal, salir corriendo el primer jugador de cada grupo, da vuelta a la silla y vuelve a la línea de salida. • cuando se llega a este punto, agarra de la mano al segundo y juntos hacen el recorrido, que después harán junto con el tercero, y así sucesivamente. • gana el equipo que completa primero el recorrido.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • una silla por equipo
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 11


La pelota de papel



Objetivo:	Ejercitar la motricidad fina (óculo-manual).
Lugar:	En el patio
Tiempo:	30'
<p>Actividades: Presentar a los niños la zona de juego.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>Indicaciones para realizar el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conformar dos equipos dispersos en el patio, uno tendrá una cinta verde en las manos y el otro una cinta azul y a una distancia aproximada de 3 metros se ubicarán unas cajitas. • Al escuchar el sonido de las claves los niños y niñas saldrán corriendo a tratar de coger la mayor cantidad de papeles de colores los cuales deberán envolverlos en forma de pelotitas y depositarlas en las cajitas que le correspondan a su equipo. • El juego comienza y termina con el sonido de la clave. • Si algún niño o niña comienza sin previo aviso su equipo perderá un punto, no deberán tomar más de un papel de color a la vez para realizar la pelotita. • Cada pelotita que es depositada en las cajitas tiene un valor de 1 punto. Gana el equipo que al culminar el juego haya realizado más pelotitas. • Antes de depositar las pelotitas en las cajitas correspondientes los niños y niñas, deberán caminar sobre una línea pintada en el suelo.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Papeles de colores, claves, cajitas (verde y azul).

Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 12

<p style="text-align: center;">La orquesta musical</p> 	
Objetivo:	Imitar diferentes instrumentos musicales para ejercitar la motricidad fina.
Lugar:	En el aula
Tiempo:	30´
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Desarrollo del juego: Indicaciones para realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar dos equipos dispersos en el aula. • Cada niño deberá imitar un instrumento musical con las manos y la boca. • La maestra distribuirá láminas para un equipo, instrumentos de cuerda y el otro de viento, cuando ella lo indique se intercambiarán los papeles. • No se podrá hablar solo se realizará la imitación con las manos y la boca. • Un equipo imita el instrumento y el otro lo identifica y viceversa.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de instrumentos musicales
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 13

Rueda la pelota



Objetivo:	Rodar pelotas de diferentes tamaños para ejercitar la motricidad fina.
Lugar:	En el patio
Tiempo:	30'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Desarrollo del juego: Indicaciones para realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Formar 3 grupos en fila, una detrás de la otra. • A la señal de la maestra los primeros niños de cada fila saldrán corriendo hasta una cajita con pelotas de diferentes tamaños, escogerán una y seguirán rodando la pelota siguiendo una línea pintada en el suelo, hacia la otra cajita, la depositan y regresarán corriendo hacia su fila y así sucesivamente. • Ningún niño puede salir antes de que su compañero llegue a la señal indicada. • El regreso se realizará rodando la pelota con la mano no diestra.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • pelotas pequeñas, grandes y medianas
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 14

Carrera de tortugas



Objetivo:	Utilizar correctamente la lateralidad.
Lugar:	En el patio
Tiempo:	30'
<p>Actividades: Presentar a los niños la zona de juego.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>Indicaciones para realizar el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Delimitar el trayecto de la carrera. • Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. • Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). • Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. • Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Almohadas pequeñas
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 15

"Como dice el tambor"



Objetivo:	Lograr que los niños coordinen, con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotoras.
Lugar:	En el aula
Tiempo:	30'
Actividades: Presentar a los niños la zona de juego. Desarrollo del juego: Indicaciones para realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños pueden estar sentados en el suelo, • La maestra toca un ritmo en el tambor, luego se lo pasa a uno de los niños/as, y este deberá imitar el mismo sonido. • Todos los niños deben estar muy atentos, ya que es al azar, por lo que ellos no sabrán a quien le toca.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Un tambor u otro instrumento musical, o bien puede golpear la mesa utilizando las manos.
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

Juego N 16

Los soldaditos



Objetivo:	Adquirir, dominio de sus habilidades corporales, explorando nuevas posturas, direcciones, velocidades
Lugar:	En el patio
Tiempo:	30'
<p>Actividades: Presentar a los niños la zona de juego.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>Indicaciones para realizar el juego.</p>	<p>Los niños se colocan en grupo detrás de un “guía” (que actúa y tiene el cargo de capitán), el que da las órdenes y que los soldaditos (niños) deben cumplir, como por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenderse todos de espaldas • Levantar una pierna • Salir corriendo • Manos arriba • Tocar la pared o el suelo con dos manos.. entre otros. <p>Los niños deben obedecer únicamente las consignas que vayan precedidas de la frase “orden del capitán”.</p> <p>Si cumplen las órdenes que no vayan precedidas de esa frase, abandonan el juego y ayudan al capitán a controlar las infracciones que cometa el resto de los niños.</p>
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • humanos: niños y niñas
Responsable:	Investigadora
Participantes:	Niños y niñas
Evaluación:	Observación de cada participante a través de una lista de cotejo.

EVALUACIÓN

La evaluación de la propuesta se realizará de manera cualitativa; a través de la observación a cada participante y para ello se utilizará una lista de cotejo con cinco indicadores a evaluar. Los indicadores responden a las actividades que se desarrollaron en cada juego.

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre:..... Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 1

ÍTEM	VOLEY DE GLOBOS INDICADORES	RESPUESTAS	
		SI	NO
1	Mantiene un correcto control postural de su cuerpo.		
2	Mantiene un estado de atención del cuerpo para la acción del juego.		
3	Estira sus brazos de manera individual sin perjuicio y sin hacerse daño.		
4	Agarra correctamente la manopla.		
5	Salta		

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre:..... Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 2

ÍTEM	TELITAS DE ARAÑA INDICADORES	RESPUESTAS	
		SI	NO
1	Juega con la goma haciendo hilitos entre del dedo pulgar e índice.		
2	Mantiene la estabilidad de los brazos.		
3	Mantiene estabilidad de los hombros.		
4	Maneja con facilidad la pinza digital.		
5			

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre: Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 3

ÍTEM	INDICADORES	RESPUESTAS	
		SI	NO
1	Agarra la pelota utilizando una sola mano.		
2	Se ubica correctamente en el espacio de juego.		
3	Controla el movimiento del brazo y la mano		
4	Lanza con fuerza la pelota.		
5	Adopta una adecuada postura para lanzar la pelota.		

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre: Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 4

ÍTEM	LAS CAJA MAGICA INDICADORES	RESPUESTAS	
		SI	NO
1	Adopta una buena postura al iniciar el juego.		
2	Adopta correctamente la posición en cancelillas.		
3	Realiza expresiones gestuales en el desarrollo del juego.		
4	Logra comunicar con claridad lo que está imitando.		
5	Establece una buena relación con sus compañeros.		

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre: Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 5

ÍTEM	ZOOLOGICO DE COLORES	RESPUESTAS	
	INDICADORES	SI	NO
1	Muestra interés por el trabajo a realizarse		
2	Agarra correctamente la pintura.		
3	Colorea en diferentes direcciones respetando márgenes.		
4	Realiza grafismos sencillos para decorar el dibujo.		
5	Realiza movimientos rotativos de la mano al colorear.		

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre: Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 6

ÍTEM	INDICADORES	LA SOPA BOBA		RESPUESTAS	
				SI	NO
1	Se ubica con respecto a la posición del objeto a utilizarse.				
2	Demuestra agilidad en el movimiento de sus manos.				
3	Identifica su mano derecha.				
4	Identifica en su compañero la mano derecha.				
5	Muestra dominio de uso en su lateralidad.				

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre: Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 7

ÍTEM	PASTELITOS DE ARENA INDICADORES	RESPUESTAS	
		SI	NO
1	Mantiene el equilibrio de su cuerpo		
2	Adecua la mirada a los movimientos de su mano.		
3	Demuestra agilidad en el movimiento.		
4	Interactúa libremente con sus compañeros.		
5	Utiliza palabras correctas para designar los objetos que está utilizando.		

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre: Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 8

ÍTEM	INDICADORES	RESPUESTAS	
		SI	NO
1	Localiza su cuerpo en el espacio de juego.		
2	Adecua la mirada al movimiento de su dedo índice.		
3	Determina la posición del objeto en el espacio de juego.		
4	Identifica la mano que utiliza para golpear el objeto.		
5	Identifica la dirección que sigue el objeto.		

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre: Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 9

ÍTEM	CARRUCEL DE AROS	RESPUESTAS	
		SI	NO
	INDICADORES		
1	Localiza su cuerpo en el espacio de juego.		
2	Realiza recorridos conduciendo objetos con la mano y con el pie.		
3	Determina la posición del objeto en el espacio de juego.		
4	Identifica la mano que utiliza para soltar el objeto.		
5	Identifica la dirección que sigue el objeto.		
6	Acepta las capacidades propias y las de sus compañeros.		

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños y niñas

Datos Informativos:

Nombre: Grupo:

Docente:

Objetivo:

Aplicar adecuadamente la Guía de juegos para mejorar las habilidades motrices finas de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

Juego N 10

ÍTEM	VEN COMIGO	RESPUESTAS	
	INDICADORES	SI	NO
1	Se desplaza con una correcta coordinación de sus movimientos		
2	Demuestra agilidad en sus movimientos al correr.		
3	Muestra dominio de uso en su lateralidad.		
4	Utiliza correctamente su lateralidad con relación a los objetos		
5	Acepta las capacidades propias y las de sus compañeros.		

BIBLIOGRAFÍA

Referencias bibliográficas

ALBUJA, Rosa. (2009). Diseño y Aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 y 5 años. Tercera edición. Trabajo de grado para la obtención del título de Magister en Educación Infantil y Educación Especial, Universidad Tecnológica Equinoccial en convenio con la Universidad de Cádiz, Quito, Ecuador.

ALLUÉ, Josep M. El gran libro de los juegos. Sexta edición. Ed. Barcelona, España: Edit. Parramón.

ATUNES, Celso. Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Tercera edición. Ed. Madrid, España: Edit. Narcea S.A.

BATLLORI, Jorge. Educar jugando. Segunda edición. Ed. Barcelona España: Edit. Parramón.

COPO, Castro Jimena Gabriela. (2011). El juego y su incidencia en la motricidad fina de los niños del paralelo A del jardín de infantes “Julio Izquierdo” del cantón Quero, de la provincia del Tungurahua, durante el periodo Noviembre 2010-Marzo 2011. Informe final del trabajo de graduación o titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención parvularia. Ambato-Ecuador.

DAVILA, Diego. (2010). Análisis de la actividad física y su incidencia en las destrezas motrices básicas en los cadetes de 5 a 6 años de edad del primer años de educación básica del Colegio Militar “Eloy Alfaro”. Tesis de grado previo a la obtención de Licenciado de la Actividad Física, Deportes y Recreación, Escuela Politécnica del Ejército, Departamento de Ciencias Humanas y Sociales, Sangolquí, Ecuador.

GUERRA, Yolanda. (2010). La utilización de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de la escuela especial “Gladys Flores Macías” del cantón Guaranda, provincia de Bolívar. Trabajo de graduación previo a la obtención de del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Ambato, Ecuador.

GRANDA, Juan. (2002). Manual del Aprendizaje y Desarrollo Motor. Edit. Paidós.

LOPEZ, Antonio. Un juego para cada día. Ed. Madrid, España: Edit. Grupo Cultural.

ORDOÑES LEGARDA, María del Carmen. TINAJERO MIKETTA, Alfredo. Estimulación temprana (Inteligencia emocional y cognitiva). Ed. Madrid, España: Edit. Cultural.

SALGADO GOMEZ, Ana María. ESPINOZA TERAN, Nora. (1996). Dificultades Infantiles del Aprendizaje. Ed. Madrid, España: Edit. Grupo Cultural.

STORINO, Silvia. (2001). Creciendo Juntos, El Gran Libro de los Padres. Ed. Buenos Aires, Argentina: Edit. Lexus.

ZAPATA, Oscar A. (1995). Aprender Jugando en la Escuela Primaria. didáctica de la psicología genética. Ed segunda. Bogotá -Colombia.

Referencias Net gráficas

<http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

<http://www.google.com.ec/hl=psy-ab&q=PROBLEMASDEMOTRICIDAD>

<http://www.psicoaprendizajes.wordpress.com/tag/problemas-motrices/>

<http://www.estimulaciontemprana.fullblog.com.ar/losproblemasdeintegracionsensorialcomocau201200865302.html>

<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmentorres.pdf>

<http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/34/t590m.pdf?sequence=1>

[http://www.uhu.es/agora/version01/digital/números/04/04-articulos/miscelánea/pdf 4/03](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/números/04/04-articulos/miscelánea/pdf%204/03)

<http://www.educra.cl/otecpdfs/instrumentoscurricularesmineduc/EDUCACIONPARVULARIA/MAPASPROGRESO/motricidad.pdf>

http://cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvcciefe01_0016.pdf

[www.redsolareargentina.com/notas/Nota Hoyuelos.pdf](http://www.redsolareargentina.com/notas/Nota_Hoyuelos.pdf)

<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

[www.ive.unesco.org/fileadmin/user upload/archive/.../piagets.PDF](http://www.ive.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/.../piagets.PDF)

<http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/niveles/primaria/supervisiones/supervision/pdf/enseñar%20a%20escribir1.pdf>

<http://www.educared.org/global/wiki-de-habilidades-diferentes-y-discapacidad/habilidades-diferentes-y-discapacidad-wiki-/wiki/Atencion%20a%20la%20diversidad/Importancia+del+gateo+en+el+desarrollo+motor+y+del+cerebro+del+ni%C3%B1o.;jsessionid=42D200A800289>

<https://sites.google.com/site/coordinaciondinamicageneral/coordinacion-viso-manual>

<http://www.efdeportes.com/efd142/actividades-para-el-desarrollo-de-la-motricidad-fina.htm>

<http://www.efdeportes.com/efd151/el-arte-del-mimo-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>

<http://edukame.com/2011/03/13/los-beneficios-de-ensenar-a-pintar-y-dibujar-a-los-niños/>

<http://www.psicodiagnosis.es/areaespecializada/instrumentosdeevaluacion/eldibujoinfantilysusignificadopsicologico/index.php>

<http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/libros/archives/HASH2243.dir/doc.pdf>

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/761/EPS34.pdf?sequence=1>

http://sitios.educando.edu.do/biblioteca/components/com_booklibrary/ebooks/orient_met_manual_didactico_NI.pdf

http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

<http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/761/doc.pdf>

<http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

ANEXOS

Anexo N° 1

CENTRO EDUCATIVO PSICOPEDAGÓGICO “COPITOS DE MIEL”

Lista de cotejo para los niños

Datos Informativos:

Nombre:..... Grupo: Fecha:

Docente:

Objetivo:

Establecer la influencia de juegos en el desarrollo motor fino de niños y niñas del segundo año de educación básica; por los docentes del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” durante el año lectivo 2011-2012.

ÍTEM	ASPECTOS	RESPUESTAS	
		SI	NO
1	Gira la mano hacia la izquierda.		
2	Gira la mano hacia la derecha.		
3	Gira la mano para que la palma quede hacia arriba y hacia abajo.		
4	Abre y cierra las manos simultáneamente y luego alternadamente.		
5	Junta y abre los dedos de las manos.		
6	Levanta cada uno de los dedos al poner la mano sobre la mesa.		
7	Junta y separa los dedos al poner la mano sobre la mesa.		
8	Toca todos los dedos con el pulgar.		
9	Forma una pinza con los dedos pulgar, índice y medio.		
10	Abre y cierra la pinza digital.		

11	Agarra diferentes objetos con la pinza digital.		
12	Realiza bolitas de plastilina utilizando el dedo pulgar, índice y medio.		
13	Rasga hojas de papel en tiras.		
14	Coge correctamente el lápiz		
15	Colorea un dibujo saliéndose ocasionalmente de la línea.		
16	Abrocha y desabrocha botones.		

Anexo N° 2

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA- MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Encuesta para el docente

Datos informativos:

Institución: Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”

Función: Sexo:

Objetivo:

Establecer la influencia de los juegos en el desarrollo motor fino de los niños y niñas de segundo año de educación general básica; por los docentes del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel” en el año lectivo 2011-2012.

Instrucciones:

1.- Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

2.- Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:

Siempre = (4) = S

A veces = (2) = AV

Casi Siempre = (3) = CS

Nunca = (1) = N

3.- Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente en los propósitos de esta investigación.

ÍTE M	ASPECTOS	RESPUESTAS			
		S (4)	CS (3)	AV (2)	N (1)
1	Se siente a gusto cuando juega con los niños.				
2	Con que frecuencia juega con los niños.				
3	Los juegos están relacionados con las actividades del aprendizaje.				
4	Utiliza los juegos para desarrollar habilidades motoras en los niños.				
5	Utiliza recursos didácticos en el desarrollo del juego.				

6	Crea juegos didácticos.				
7	Realiza actividades de modelado con los niños.				
8	Practica juegos para desarrollar la lateralidad.				
9	Practica juegos de imitación para desarrollar la capacidad creativa en los niños.				
10	Utiliza juegos creativos para estimular la motricidad en los niños.				

¡Gracias por su colaboración!

Anexo N° 3

Fotografías del Centro Educativo Psicopedagógico “Copitos de Miel”





